INDEX 355 364 ISSN 1426-2843

CENA 3,80 zł

AMIGA COMPUTER STUDIO

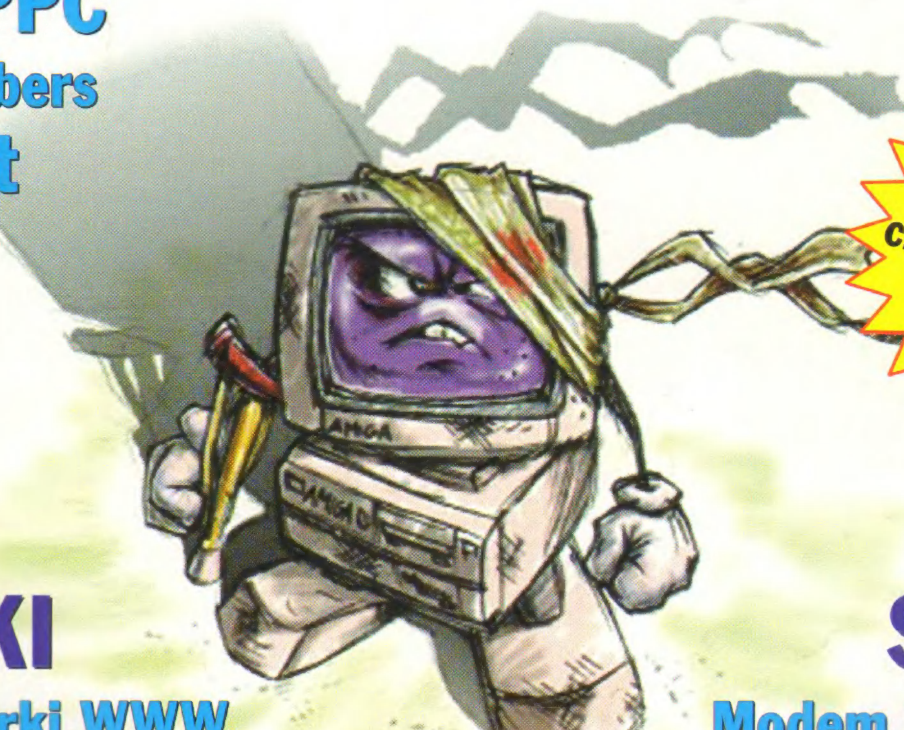
3 1998

Co dalej z Amigą?

Sytuacja na froncie

GRY

Apocalypse
Cyberkick
Doom PPC
Blitz Bombers
Descent



Jabcok czyli opisy gier na Maca!

UŻYTKI

Przeglądarki WWW
Fiasco 2.11
AmIRC 2.0
LhA utils
SampleE
FileX

SPRZĘT

Modem ZOOM V34+

PRZYGODÓWKA WSZECH CZASÓW?

Myst

GIFT

TEL/FAX **0-81 887 59 57**
0-81 887 59 47
0-602 63 50 51

Zapraszamy 8-18. ul. Mościckiego 1, 24-100 Puławy

NAPĘDY CDROM

Napęd CD-ROM do Amigi 600, 1200, 4000 podłączany jako drugi twardy dysk. W komplecie oprogramowanie (wersja PD). 100% zgodne z systemem Amigi.



CD 4x Mitsumi	TEL.
CD 8x Mitsumi	TEL.
CD 8x Goldstar	265,-
CD 12x Cyberdrive	299,-
CD 12x Pioneer	TEL.
CD 16x BTC	329,-
CD 24x Cyberdrive	349,-
CD 24x Samsung	369,-
CD 24x GoldStar	371,-
CD 24x Toshiba	385,-
CD 24x Pioneer	399,-

PŁYTA CDROM GRATIS !!!

GCD 4x Mitsumi	TEL.
GCD 8x Mitsumi	TEL.
GCD 8x Goldstar	330,-
GCD 12x Cyberdrive	364,-
GCD 12x Pioneer	TEL.
GCD 16x BTC	394,-
GCD 24x Cyberdrive	414,-
GCD 24x Samsung	434,-
GCD 24x GoldStar	436,-
GCD 24x Toshiba	450,-
GCD 24x Pioneer	464,-

Napęd CD-ROM do Amigi 600/1200. Wersja zewnętrzna w obudowie. Pełna zgodność z systemem Amigi. Wyjścia audio stereo: 2xchinch i minijack. W komplecie płyta CD, oprogramowanie, zestaw przewodów do podłączenia napędu oraz twardego dysku. Instrukcja PL.

GCD



TWARDE DYSKI

Wszystkie dyski są w 100% zgodne z systemem Amigi. Przeznaczone do montażu w A600 i A1200/4000 oraz w A500 i CD32 wraz z kontrolerami HDD. W komplecie przewody do A600 i A1200. Przy zamówieniu prosimy podać typ komputera.



HD 2,5"		
Conner	124 MB	TEL.
Toshiba	212 MB	TEL.
Toshiba	270 MB	TEL.
HD 3,5"		
Samsung	1.0 GB	TEL.
Seagate	1.3 GB	TEL.
Caviar	1.3 GB	TEL.
Caviar	1.6 GB	TEL.
Seagate	1.7 GB	565,-
Seagate	2.1 GB	649,-
Caviar	2.0 GB	739,-
Seagate	2.5 GB	714,-
Caviar	3.1 GB	899,-
Seagate	3.2 GB	899,-
Seagate	6.4 GB	1499,-

Do każdego dysku można zażyczyć sobie instalację oprogramowania GRATIS !!!:
- Magic WB
- Magic User Interface
- Locale PL

oraz ponad 100MB różnego oprogramowania - gry, pr. użytkowe, narzędzia syst., najnowsze dema, kolekcje grafiki, muzyka i animacje !!!

PRZEWODY GRATIS !!!



OBUDOWY TOWER

INFINITIV A1200	315,-
Klawiatura PC z przel.	79,-
Obudowa klawiatury	49,-
Zasilacz 200W kpl.	65,-
Moduł 5.25"	50,-
Koszyk 3.5"	10,-
Zorro II	368,-
Zorro II SIMM	418,-
PCMCIA adapter	30,-

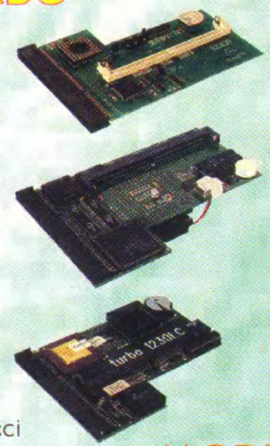
Nowa wersja obudowy Infinitv:
-logo Amiga
-pełny ekran
-metalowy stelaż
-dodatkowy ekran na płytę główną
-ulepszony interface klawiatury.



KARTY TURBO

E1208	119,-
E1230/40MHz	359,-
E1230/40MHz PLCC	TEL
Blizzard 1230-IV	TEL
Apollo 1240/33MHz	759,-
Apollo 1240/40MHz	956,-
Blizzard 1240	TEL
Apollo 1260/50 MHz	TEL
Apollo 1260/66 MHz	TEL
PPC 603E/175 MHz	TEL
PPC 603E/200 MHz	TEL
PPC 604E/150 MHz	TEL
PPC 604E/200 MHz	TEL

Do każdej karty turbo gratis program VMM do obsługi pamięci wirtualnej na HD + instr. PL.



RAM

0.5 MB A500	TEL.
0.5 MB A500z.	TEL.
2.0 MB A500	149,-
2.0 MB A500z.	179,-
1.0 MB A500+	89,-
1.0 MB A600	95,-
1.0 MB A600z.	124,-

STACJE DYSKÓW

880kb wew.	99,-
880 kb zew.	TEL.
1,76 MB wew.	150,-
1,76 MB zew.	199,-
Interface 2xFDD	61,-



MYSZKI I TABLET'Y

Mysz Amiga	30,-
Mysz Manhattan	35,-
Mouse Pad Amiga	5,-



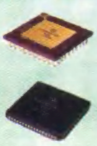
Tablet 606S	TEL.
Tablet 906S	TEL.

MODUŁY SIMM

SIMM	4 MB	60ns	TEL.
SIMM	8 MB	60ns	TEL.
SIMM	16 MB	60ns	TEL.
SIMM	32 MB	60ns	TEL.

Wszystkie moduły są testowane z kartą w której będą instalowane. Prosimy podać symbol karty.

KOPROCESORY



PGA	14 MHz	19,-
PGA	25 MHz	94,-
PGA	33 MHz	140,-
PGA	50 MHz	162,-
PLCC	33 MHz	127,-

KOMPUTERY

AMIGA 4000T

Amiga 4000 w obudowie Big Tower, stacja 1,76 MB, płyta 5xZorroIII + 2xVideo Cena nie zawiera karty procesora. TEL.

AMIGA 1200T

Amiga 1200 w nowej obudowie Infinitiv. Zasilacz 200W, stacja dysków 1,76 MB,klawiatura Amiga (US lub DE) lub PC105k., mysz Amiga 320DPI, Rom 3.0

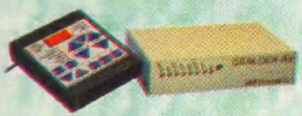
ROM 3.1 z literatura: dopłata 100 zł. TEL.

transAM

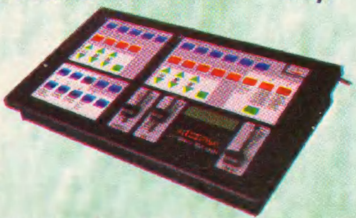
Amiga nowej generacji oparta na procesorze PowerPC i pracująca z systemami operacyjnymi pOS, BeOS i Linux. szczegóły w internecie: http://www.pios.de nowość

Już wkrótce A1200 w nowej obudowie TOP TOWER w super cenie !!!

VIDEO



ARIZONA mikser	1699,-
ARIZONA oprogr.	99,-
ARIZONA moduł FX	380,-
ARIZONA demo	20,-



Genlock AX-26	689,-
Genlock BX	1054,-
Genlock BX-KEY	1199,-
Genlock BX-PIP	1399,-
Genlock VIDEO GEN	1299,-
FG-24 MOVIE	299,-
FG-24 PLUS	89,-
FG-24 PCMCIA Int	92,-
TELETEXT Int	110,-
SAMPLER ST.	46,-
SAMPLER HiFi	63,-

NOWOŚĆ - FG24 MOVIE digitizer kolorowego obrazu jako animacji ANIM5. Wejścia VHS/SVHS 25 klatek/sek.

ROM

v2.05	57,-
v3.0 32 bit	68,-
v3.1 16 bit	159,-
v3.1 32 bit	112,-



MODEMY



Wszystkie modemy są zewnętrzne. W komplecie z modemem oprogramowanie do obsługi internetu: dialer, ftp, www, irc, e-mail.

Internet Gratis (konto).

Zoltrix v32bis	270,-
ZOOM v34V+ 33.6 OEM	449,-
ZOOM v34V+ 33.6 Pack	479,-
Motorola Apollo 3400	TEL.
US Rob Sportster 33.6k	TEL.
US Rob Courier 33.6k	TEL.

AMINET

CD#16	44,-
CD#17	44,-
CD#18	44,-
CD#19	44,-
CD#20	44,-
CD#21	44,-
Set#1	TEL.
Set#2	TEL.
Set#3	TEL.
Set#4	TEL.
Set#5	TEL.

CD32

ProModule FDD	585,-
ProModule ECO	270,-



ZASILACZ

Zasilacz zewnętrzny z wentylatorem. Moc 200W. 119,-



PRZEWODY i ZŁĄCZA



IDE 3.5+zasil	16,-
IDE 3.5+3.5	22,-
IDE 2.5+3.5	26,-
Key A1200	15,-
Adater 2,5 HDD	15,-
CDKIT komplet	32,-
VGA Adapter	18,-

inne --> tel.

Zamówienia przyjmujemy telefonicznie, faksem lub listownie. Prowadzimy sprzedaż ratalną dla klientów zam. do 100km od Puław. Sprzedaż w/g aktualnej oferty handlowej - zastrzegamy sobie możliwość zmiany cen i warunków sprzedaży (tel.). Podane ceny zawierają VAT (22%). Na życzenie Klienta towar może być wysłany pocztą (opłata 5-30zł.) lub poprzez serwisco (opłata 30-45zł.). NA WIĘKSZOŚĆ SPRZĘTU UDZIELAMY GWARANCJI OD 1 DO 3 LAT według warunków zawartych w naszej karcie gwarancyjnej. Serwis gwarancyjny i pogwarancyjny realizujemy tylko w siedzibie firmy. Zapraszamy !!!

NOWOŚĆ !!!

Obudowa Tower do Amigi 1200



- umożliwia bezproblemowy montaż Amigi 1200 wraz z dowolną kartą turbo (z wentylatorem) do A1200 (również PowerPC)
- interface do podłączenia klawiatury standardu PC/AT Win'95 lub obudowy na klawiaturę Amiga
- przygotowana do montażu płyt ZORRO II lub ZORRO III bez żadnych dodatkowych nadstawek itp.
- opcjonalnie wewnętrzny zasilacz 200W z wentylatorem.
- bardzo dobre chłodzenie wnętrza - opcjonalnie dodatkowy wentylator zasysający
- konstrukcja metalowa - przedni panel plastikowy
- pełne ekranowanie - również zaślepki w niewykorzystanych miejscach na napędy 5,25 i 3,5
- wymiary: 190/428/491mm.
- miejsce na 3 urządzenia 5,25"
- miejsce na 3 urządzenia 3,5" zewn.
- opcjonalnie kosze na 2 urządzenia 3,5" wewn.
- dodatkowe miejsca na montaż gniazd typu SUB-D na tylnej ścianie (SCSI, Scandoubler itp.)
- przycisk POWER
- przycisk RESET - do podłaczenia sygnału reset z płyty głównej.
- przycisk SLEEP - do podłaczenia zworek MAPROM, TURBO, itp.
- trzy wskaźniki typu LED: POWER / HDD / SLEEP.
- w pełni konfigurowalny trzycyfrowy wyświetlacz LED
- bezproblemowy motaż płyty głównej PC/AT lub PC/ATX zamiast płyty A1200.
- wkrótce zewnętrzna obudowa na klawiaturę Amiga oraz moduł dźwiękowy SPEAKER umożliwiający podsłuch dźwięku z Amigi
- spełnia normy: CE, B.

W sprzedaży od 01.02.1998r.

GIFT

Cena detaliczna 299,- zł.

Spis treści

Od Redakcji

Ostatnio wśród amigowców można zauważyć tendencję do upodabniania swoich przyjaciółek do pecetów i za nic nie potrafię tego zrozumieć. Oczywiście to że Ami można zamontować w obudowie tower, to że możemy korzystać z taniego osprzętu od PC (pamięć, twardziele, monitory, czytniki CD, niedługo karty graficzne), to bardzo dobrze. Mniej już rozumiem sytuację, w której amigowiec (po zamontowaniu A1200 w towerce) wyrzuca swoją (jeszcze dobrą) klawiaturę i kupuje pecetową, zamiast kupić od Micronika piękną obudowę na amiklawiaturę i „żyć długo i szczęśliwie".

W ogóle za to nie pojmuję, skąd u Was przemożna chęć do upodabniania Workbencha do Windows! Po co instalować na blacie taskbary ściągnięte z W95? Czy nie można do tego użyć ToolManagera (o wiele lepiej wygląda)? Jeśli ktoś nie chce „zaśmiecać" sobie blatu – okay, są przecież programy do tworzenia pull down menus, przecież to tak samo funkcjonuje. Innym dziwolągiem jest programik wyświetlający pecetowy shutdown requester i pozwalający „bezpiecznie wyłączyć komputer" (zawsze się zastanawiałem – bezpiecznie dla komputera, czy dla użytkownika?). Luudzie!!! Przecież Amigę można wyłączyć w niemal dowolnym momencie, nawet jeśli mamy odpalone „trzysta" programów! Jeśli chcecie mieć Windows, kupcie sobie pecety!

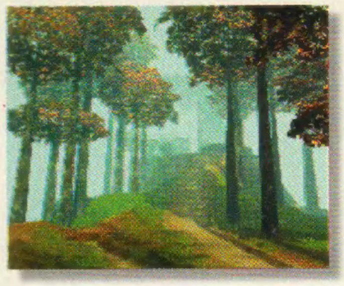
Jestem misiem o małym rozumku i nie rozumiem tych tendencji. Jako toolmanager służy mi stary WangiPad, a komputer od lat wyłączam normalnie – tym małym przyciskiem z napisem Power.

Tyle wynurzeń, pora napisać o bieżącym numerze. Jak Wam się podoba znaczek NA COVER CD? Zamiast dopisywać wszędzie, że program znajduje się na coverCD, postanowiliśmy opracować czytelny piktogram. Inna sprawa: po naszym apelu w sprawie współpracy z ACS zostaliśmy dosłownie zasypani propozycjami i nowymi pomysłami. Dlatego między innymi rozpisaliśmy ankietę. Nie dokonamy przecież drastycznych zmian nie pytając Was o zdanie!

Jeśli chodzi o gry – żyć nie umierać, darmowe produkcje są lepsze od komercyjnych. Doom, Descent, Blitz Bombers... Poza tym prawdopodobnie wreszcie przestaną wychodzić marne gry, których potem musimy się wstydzić. Zamiast tego Myst, Quake, Genetic Species i rychła możliwość zakupu tych (i innych) gier w Polsce. Do tego najsłynniejsze gry z Maca w nowopowstałym JABCOKU. Robi się bardzo miło...

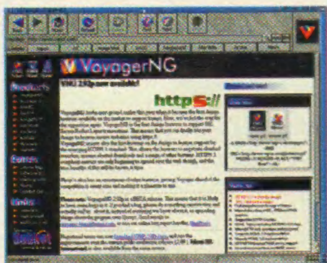
Rafał Belke

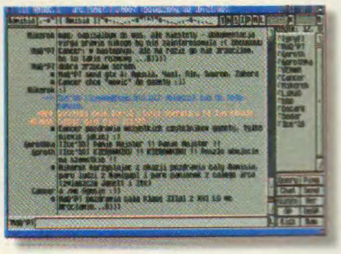
W numerze:













AMIGA COMPUTER STUDIO

http://www.cgs.com.pl/acs.htm

WYDAWCA

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo publishing house

NR INDEKSU
355364

ISSN
1426-2843

REDAKCJA
Rafał Belke
rbelke@cgs.com.pl
(redaktor naczelny)

Tomasz Filipek
hires@priv.onet.pl
(z-ca red. nacz.)

Adam Bartniczak
Artur Frankowski
Marcin Jaskólski
Maciej Matyka
Jacek Pietruszczak
Sebastian Streich

DTP
Adam Bartniczak

DZIAŁ REKLAMY
Dariusz Kazik

KOREKTA
Natalia Nowak

DRUK
DWH VEGA
W-wa, ul. Konstruktorska 3a

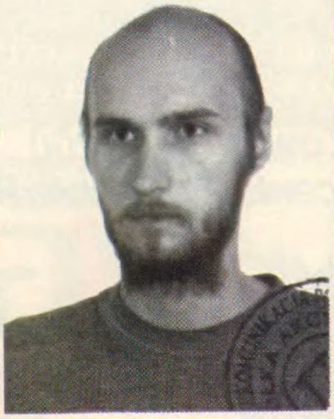
KONTAKT Z REDAKCJĄ

Adres:
Amiga Computer Studio
Marsa 6
04-202 Warszawa

Telefon:
poniedziałek – piątek
w godzinach 13 - 17
tel. (0-22) 815-42-20

BBS:
codziennie w godz. 23-7
tel. (0-22) 681-74-98

Tomasz Rudnik



Zaczynamy od niewesołej wiadomości: zaginął Tomasz Rudnik, współtwórca Amiga Promotion Group. Dane: lat 27, wzrost 178 cm, szczupłej budowy ciała, łysina czołowa z kitką. Był ubrany w jasnoniebieską koszulę i spodnie dżinsy. Zaginął w nocy z soboty na niedzielę 14/15 lutego 1998 r. Widziany ostatnio ok. godz. 2:00 w nocy na ul. Bohaterów Stalingradu w Pile, na wysokości sklepu „Myśliwskiego" od zaplecza. Wszelkie wiadomości prosimy zgłaszać telefonicznie pod nr (0-67) 213-11-10, (0-67) 213-52-22 lub do najbliższego komisariatu Policji, tel. 997.

Sytuacja na froncie zachodnim

Największy producent gier na Amigę – Vulcan Software – opublikował obszerne oświadczenie w związku z decyzją o wkroczeniu na rynki PC i PlayStation. W ogromnym (kilkadziesiąt kilo) tekście szef firmy, Paul Carrington, pisze o historii Vulcanu i o obecnej sytuacji Amigi. Carrington słusznie twierdzi, że przyszłość Amigi leży w rękach jej użytkowników. Kluczem do sukcesu jest użytkownik, który KUPUJE. Kupuje hardware do Amigi, dzięki czemu firmy produkują więcej, obniżają ceny i mają kasę na stworzenie następnych urządzeń. Dzięki coraz lepszym konfiguracjom firmy software'owe mogą robić coraz lepsze (czytaj: bardziej wymagające) gry. Te z kolei mogą przyciągnąć kolejnych użytkowników i kółko się zamyka. Oczywiście aby producentom oprogramowania opłacało się inwestować w coraz lepsze produkty, potrzebni są użytkownicy, którzy je kupią, a nie spiracą. Carrington nie wini jednak tylko piractwa za obecną sytuację Amigi. Zauważa, że podróbki zdarzają się wszędzie: piraci się elementy ubioru, płyty z muzyką, kasety wideo. W tych przypadkach jednak rynek jest tak duży, że mimo podróbek legalny producent i tak swoje zarobi. Rynek amigowy nie jest jednak tak duży i po „odliczeniu" piratów pozostaje go tak mało, że wydaje się gry na granicy opłacalności (albo produkuje się kichy na A500, bo tych Amig jest ponoć najwięcej, dlatego ryzyko jest najmniejsze – przyp. RB).

Aby dźwignąć Amigę z dołka, aby odbudować milionową bazę użytkowników, aby Amiga i software na nią były dostępne w każdym sklepie komputerowym (jak to drzewiej bywało), potrzebna jest KASA. Kasa na miarę tej, jaką Sony włożyła w promocję PlayStation. Gdy z jej pomocą uruchomi się pewne mechanizmy, dalej „pójdzie samo". Przynajmniej tak twierdzi Paul Carrington. Ale pieniędzy nie da się wyciągnąć z kurczącego się rynku amigowego a żadna z wielkich firm produkujących np. gry nie zainwestuje w produkt o najwyższej jakości (a to pochłania bardzo duże pieniądze), skoro potencjalnych nabywców jest tak mało (słowem – dusimy się we własnym sosie – przyp. RB). Aby to zmienić potrzebna jest firma, której zależy na Amidze, nie tylko na pieniądzach, i która jest w stanie wpompować w ten rynek kasę pochodzącą z innego źródła. Takie zamiary ma (ponoć) firma Vulcan, ale nie ma kasy.

I to jest właśnie powód, dla którego firma Vulcan Software postanowiła wydawać gry na peceta i PlayStation – aby z tamtych rynków ściągnąć pieniądze na amigowe projekty. Ciągnąc kaskę z potężnej bazy użytkowników PC i PSX, Vulcan będzie wydawał gry na PowerAmigę bez obawy, że marna sprzedaż wywróci firmę.

Vulcan ostro przygotowuje się do „abordażu" – część amigowych teamów developerskich została przekwalifikowana, przez co odwołane zostały gry: Breed 2000, 3D Games Creator, JetPilot Expansion Disc i Valhalla IV.

Mając zabezpieczenie finansowe Vulcan zamierza produkować na Amigę gry o wyśrubowanych wymaganiach. Cykl mało wymagających gierek – MiniSeries – nie będzie kontynuowany. MegaSeries (czyli gry na lepsze konfigi, wydawane na CD) zyska kilka nowych pozycji. Przypominam, że znaczek MegaSeries widnieje już na trzech grach – Strangers, Uropa i Final Odyssey. Witamy także PowerSeries – jak łatwo się domyślić, pod tym szyldem będą wychodzić gry na PowerPC. Oto lista zapowiedzi na bieżący rok:

MegaSeries: Genetic Species (klon Dooma), Hard Target (klon Virtua Cop), Desolate (platformówka), Wasted Dreams (przygodówka) i Scions (strategia).

PowerSeries: Explorer 2260 (klon Frontiera) i Maim & Mangle (strategia realtime). O wszystkich tych grach pisaliśmy już na łamach ACS.

Ponadto Vulcan nawiązał współpracę z Amiga Translators Organisation. ATO zrzesza amigowców z wielu krajów i zajmuje się lokalizacją programów. Ponieważ są tam także nasi rodacy, można się spodziewać, że nadchodzące tytuły Vulcanu będą „gadać" także po polsku.

Cykl PowerSeries ma być demonstracją możliwości nowej generacji Amig (i zachęcać amigowców do wzbogacania swoich konfiguracji) oraz wizytówką Amigi na zewnątrz (i zachęcać ludzi bez komputera do zakupu Amigi).

Tyle Paul Carrington. Świetlana wizja, prawda? Może zbyt świetlana. Nie chciałbym krakać, ale w końcu firma jest po to, by zarabiać pieniądze i któregoś dnia księgowy Vulcanu może zaproponować zlikwidowanie przynoszącej marne zyski działki amigowej. „Za zaoszczędzone na tym pieniądze moglibyśmy uruchomić jeszcze jeden projekt na PC, który przyniesie z kolei jeszcze więcej pieniędzy itd..."

Miejmy jednak nadzieję, że Vulcanowi się nie „odwidzi" i KUPUJMY, bo w przeciwnym razie pewnego dnia okaże się, że nasza Amiga jest już tylko kurzącym się meblem. KUPUJMY karty turbo z PowerPC i karty graficzne, abyśmy mogli odpalić sobie software nowej generacji. KUPUJMY software. Paranoja? Za drogo? Tanie przesiąść się na PC? Bzdura na kółkach! Tam dopiero jest paranoja: użytkownik Pentium 75 MHz kupionego w zeszłym roku na raty (wtedy to był dobry komputer), który właśnie spłacił ostatnią należność i uzbierał co nieco na P166, dowiaduje się, że Pentium umarł! Nie jest już produkowany – to przeżytek. Umarł także wspaniały PentiumPro, na którego stać było tylko najbogatszych. Umarł wreszcie Pentium MMX, o którym przeciętny pecetowiec mógł tylko skrycie pomarzyć. Teraz jest Pentium II w nowej obudowie i nowy standard slotów do kart, wymagający wymiany połowy bebechów komputera. A biedny pecetowiec właśnie przesiadł się z P75 na P166... I dokupił 3DFX, do którego ślinił się przez pół roku. Tylko po to, by z następnego numeru gazety komputerowej dowiedzieć się, że 3DFX to trup, że powstała karta z Voodoo 2. Ten wyścig niewykorzystanych możliwości został rozpętany, by firmy pokroju Microsoftu i Intela mogły nabić sobie kieszenie zielonymi. Ale równie wielką paranoją jest twierdzenie, że nie po to się kupiło komputer, żeby ciągle pakować w niego kasę. Na szczęście rynek amigowy oferuje uczciwe warunki: inwestujesz w A1200 tower, kartę PPC, kartę GFX i masz na BARDZO DŁUGO spokój. Ufff, trochę się uniosłem. (RB)

Front wschodni

• Wydaje się, że trzy polskie firmy, które wydawały jeszcze co nieco na Amigę w zeszłym roku – Mirage, Marksoft i Avalon – zrezygnowały z tego rynku. Na pytanie, czy coś jeszcze planują wydać na Ami, we wszystkich trzech przypadkach uzyskałem odpowiedź odmowną. Już słyszę jęki rozpaczy użytkowników A500 i okrzyki radości właścicieli A1200/4000...

• Nie ma jednak tego złego... UWAGA, już niedługo będą dostępne w Polsce niemal wszystkie opisywane przez nas nowe gry! Firma DSH dogadała się z niemieckim dystrybutorem GTI, który oferuje gry większości amigowych producentów, w tym Vulcanu. Szczegóły (ceny, cła itp.) są właśnie dopinane, już niedługo podamy więcej szczegółów. Firmy (sklepy), które chciałyby mieć w swojej ofercie najnowsze gry na Amigę, już teraz mogą składać zamówienia w firmie DSH (tel. 0-601 21-93-77).

• Skoro będą dostępne świeże gry, użytkownicy słabszych modeli Amig powinni poważnie pomyśleć o zakupie tysiącdwusetki, tym bardziej że teraz jest bardzo dobry moment. Cena nowych A1200 w pakiecie Magic stała się trzycyfrowa. Co więcej: używaną A1200 można kupić na giełdzie już od 500 zł! To dobry początek... (RB)

Bermuda

Tak nazywa się gra przygodowa science fiction w stylu Mysta. Cała grafika ma być renderowana i bogato zdobiona sekwencjami FMV (z dźwiękiem). I tyle na razie o niej wiadomo. Nie ma także porządnych screenshotów, ale gdy tylko się pojawią, zamieścimy je. Bermuda będzie wymagać kości AGA, 4 MB FAST RAM i oczywiście czytnika CD. Optymalną konfiguracją będzie według autorów CPU 040 40 MHz, 16 MB, czytnik x6 i karta graficzna zgodna z CyberGFX. (RB)

Scene Explorer 2



Dla odmiany coś o mniej interaktywnej rozrywce. Pamiętacie rewelacyjną płytkę Scene Explorer (opis w ACS 4/97)? Chwaliliśmy ją za staranne przygotowanie i dobór materiałów. Mam dobrą wiadomość – powstał drugi krążek z tej serii. Jak twierdzą twórcy, Scene Explorer 2 zachowuje wszystkie zalety jedynki, a produkcje scenowe na nim zawarte są świeże (większość z 1997 roku).

W chwili, gdy to czytacie, płyta powinna być dostępna u większości amigowych firm: Eureka, Marktom, Animart, Gift, Arwal i być może TSS. SE2 można także zamówić (za 39 zł), pisząc emaila na adres madd@friko. onet.pl lub dzwoniąc pod numer (0-58) 345-70-14 (prosić Artura). (RB)

Moonbases

Nowa amigowa grupa Homegrown Software pracuje nad klonem Dune II i C&C o nazwie Moonbases. Ta strategia w czasie rzeczywistym jest już prawie gotowa i zobaczymy ją, gdy tylko rozmowy z wydawcą dobiegną końca. Gra oferuje renderowaną grafikę, dwie rozdzielczości (320x256 i 640x256) i bogatą oprawę dźwiękową (w tym mowa). Gdy już znudzi Ci się gra w samotności (a autorzy obiecują tony misji i wymagającą inteligencję komputera), możesz połączyć się z kumplem (przez kabel serial lub modem). Autorzy nie przesadzili z wymaganiami: gra wymaga kości AGA, 1 MB FAST RAM i twardego dysku. (RB)





Patch do Mysta



Ukazała się łatka upgrade'ująca grę Myst do wersji 1.1. Oprócz kilku drobnych błędów (gra czasami wychodziła do WB w najmniej oczekiwanych momentach) usprawniono obsługę kart graficznych. Niebawem ukaże się patch pozwalający Mystowi na korzystanie z procesorów PowerPC.

Prawidłowa praca Mysta z 24-bitowymi kartami GFX jest bardzo ważna dla firmy ClickBOOM, bowiem upowszechnienie tych kart wśród amigowców jest jedyną drogą do dalszych konwersji z PC. Ograniczone do 256 kolorów układy AGA są dziś takim samym przeżytkiem, jak 32-kolorowe kości ECS trzy lata temu.

Amigowa wersja Mysta to wielki sukces firmy ClickBOOM – gra bije rekordy sprzedawalności. Rośnie tym samym prawdopodobieństwo amigowego Rivena (kontynuacji Mysta). Ciekawe, czy podobny sukces odniesie Quake? Na razie data jego premiery została przesunięta, pozostaje cierpliwie czekać. (RB)

Orion Wars



Tak nazywa się gra w stylu Wing Commander. Jak to zwykle bywa z wczesnymi projektami, wiadomości są skąpe. Wiadomo jedynie tyle, że gra będzie oparta na engine o nazwie Elite Motor. Jest on bardzo podobny do użytego w grze Lambda (patrz ACS 2/98), ale prace nad nim są bardziej zaawansowane. Będzie oczywiście teksturowanie, cieniowanie gouraudem, odbicia, flary i tym podobne. Gra pisana jest pod układy AGA oraz karty CyberGFX i Picasso. (RB)

AB3D2 na nowo



Jakiś czas temu firma Team17 upubliczniła kod źródłowy do gry Alien Breed 3D II – The Killing Grounds. Fala amigowych Doomów spowodowała „wypłynięcie" na sieci ulepszonej wersji tej gry (oczywiście już niekomercyjnej). Kod został skompilowany na procesory 040/060 oraz został dodany support dla RTG. Na Amidze z 060 i kartą graficzną nowy AB3D2 na pełnym oknie wyciąga około 20 klatek na sekundę, a więc nareszcie można komfortowo pograć bez zmniejszania okna! (RB)

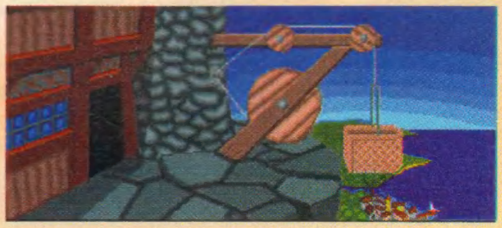
Gilbert Goodmate

Gdy pisaliśmy o niej w ACS 2/97, premiera zapowiadana była na połowę ubiegłego roku. Jak łatwo się domyślić, niewiele z tego wyszło, ale projekt nie został pogrzebany – ostatnio ukazało się nawet demo, które od razu wessaliśmy na nasz coverCD. Przypomnę, że Gilbert to przygodówka o smaku grzybowym ;). Wyruszasz na poszukiwanie gigantycznego grzyba, który ktoś ukradł z wioski. Gra nie będzie wymagać kości AGA, ale za to niezbędny będzie dysk twardy.

Grupa Prelusion, która pracuje nad Gilbertem, poszukuje ludzi do pisania dialogów do tej gry. Oto warunki:

- Dobra znajomość przygodówek – najlepiej jeśli grałeś w większość tego typu gier, nie tylko na Amigę.
- Zrozumienie mechanizmów działania dobrej przygodówki (co wynika po części z poprzedniego punktu).
- Bujna wyobraźnia.
- Poczucie humoru (gra nie będzie zbyt poważna) i żyłka do pisania.
- BARDZO DOBRA znajomość języka angielskiego (twórcy preferują osoby, dla których angielski jest językiem ojczystym, ale nie jest to bezwzględny warunek współpracy).

Kontakt pod adresem **prelusion@swipnet.se** (RB)



Alive News

Firma Alive (pisaliśmy o niej m.in. w poprzednim numerze) się przeorganizowała. Alive Mediasoft będzie wyłącznie firmą wysyłkową. Załoga zajmująca się dotąd w Alive tworzeniem i wydawaniem gier odeszła z macierzystej firmy i założyła Crystal Software. Oni z kolei zamierzają skoncentrować się na polu developersko-wydawniczym. Crystal nie jest w żaden sposób związana z Alive Mediasoft, ale przejęła projekty tej firmy. (RB)

Artsoft

„Jesteśmy profesjonalną firmą produkującą soft na komputery Amiga i PC. Chcemy rozpocząć współpracę z nowymi ludźmi, którzy chcą pomóc swemu komputerowi i jego użytkownikom. Jeśli jesteś zdolny w grafice i/lub muzyce, to pisz i przyślij swoje prace. Jeśli chcesz więcej informacji, też pisz:
Artsoft, ul. M. C. Skłodowskiej 93/3/11,
41-949 Piekary Śl."

Takie ogłoszenie przysłał do nas team Artsoft, który chce tworzyć gry i użytki na różne modele Amig. Grupa ma bardzo ambitne plany, oto niektóre z projektów (jak twierdzą twórcy, kilka z nich jest już w fazie produkcji):

- InterBook – książka adresów internetowych (CD);
- ArtPaint – program graficzny w stylu PPaint;
- Kompendium Historii – multimedialna encyklopedia historyczna (CD);
- EnglishL – multimedialny program do nauki języka angielskiego (CD).

Poza tym team Artsoft zamierza stworzyć kilka gier:

- AmiFan – platformówka na wszystkie Amigi.
- Jumanji – gra przygodowo-zręcznościowo-handlowa na podstawie kinowego hitu. Wersja ECS oraz AGA (CD);
- PencaseFight – bijatyka w stylu MKII. ECS i AGA;
- SoccerTable – piłka nożna z wieloma opcjami rozgrywki;
- Puzzle – układanka na podstawie programu z 5-10-15;
- VipeOut – to chyba każdy zna – ma być także wersja na ECS!;
- AmiFight – klon Virtua Fighter. Oddzielne wersje na ECS, AGA i PowerAmi (CD);
- TownSpeed – unikatowe wyścigi, także na ECS (wersja dyskietkowa i CD).

Nie chciałbym krakać, ale niektóre projekty są tyleż sensacyjne, co mało prawdopodobne. Ale może się mylę, może w Artsoft są kozacy, którzy zrobią Wipeouta na A500... W każdym razie autorzy szukają wydawcy, adres kontaktowy podaliśmy wyżej.
BTW: dzięki za dwie sztuki wirusa Happy New Year '96, Profesjonalna Firmo. Już takie mieliśmy. (RB)

Xpedition

Pamiętacie zapowiedź Xpedycji w ACS 5/97? Tak, to ta strzelanina teamu Gobi Soft, twórców Legionu. Otrzymałem wiadomość, że Xpedition jest już prawie gotowa – autorzy pracują jeszcze nad misjami. Nie możemy się doczekać. (RB)

Vulcan szuka koderów

Team developerski firmy Vulcan, który jest odpowiedzialny za amigową grę CD Almagica Scions Of The Forgotten World, poszukuje utalentowanych programistów. Zadania są różnorodne, szczegóły i wymagania znajdują się na stronie WWW Vulcanu (www.vulcan.co.uk). Można także kontaktować się z członkami teamu:
Bjrn Hagstrm – orgin@hem2.passagen.se
Jimmy Westerlund – mh0213jw@midnet.telia.com
Fredrik Svensson – digital1@algonet.se

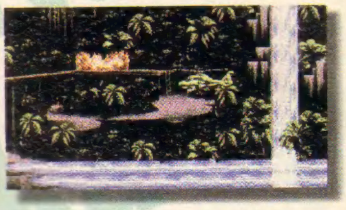
World Foundry szuka tracerów

Twórcy Maim & Mangle poszukują grafików 3D z doświadczeniem. Kandydat musi być dyspozycyjny i zdyscyplinowany oraz otwarty na konstruktywną krytykę. Próbki twórczości mile widziane. Tracer powinien pracować w 24 bitach (dla potrzeb gry cała grafika będzie przekonwertowana na 8 i 16 bitów). Adres kontaktowy: deimos@fundy.net (RB)

Apocalypse

Retro





Kilka lat temu, grając na automatach, z przekrwionymi oczyma trwoniłem kasę na strzelance Choplifter. Chociaż gra polegała tylko na ratowaniu gostków i grzaniu w duży, czerwony fire, budziła spore emocje. Apocalypse to nic innego, jak remake starego przeboju.

CO JEST GRANE?

To co lubię, czyli eksterminowanie terrorystów i wszelkiego ich złomu za pomocą superuzbrojonego śmigłowca. Oczywiście równie ważnym zadaniem jest ratowanie naukowców. Przed każdą z 5 misji podawana jest liczba ludzi do uratowania, czyli dostarczenia do bazy. Do walki z wrogiem motającym ogniem z ziemi i powietrza służy aż pięć rodzajów broni: samonaprowadzające seekery, miny, dwa rodzaje rakiet (F1-F4) oraz typowe działko. Amunicja do niego jest nieograniczona, pozostałe bronie można uzupełniać, kręcąc się koło bazy, gdzie spadają co chwilę zasobniki z wszelkiego rodzaju dobrami (oprócz kobitek). Gra jest dynamiczna przede wszystkim na początku każdego etapu, później (kiedy już część wrogów dokona z naszą pomocą żywota) pozostaje spokojnie dostarczać zakładników do bazy. Trzeba jednak cały czas na nich uważać, uwalniać ich po kolei, bo inaczej mogą dostać kulkę. Czasami takiego delikwenta można jeszcze uratować, zabierając z bazy lekarzy z noszami, ale lepiej tego unikać, gdyż zajmują oni 2 z 6 miejsc w maszynie.

Poziom trudności jest w sam raz, cała sztuka polega na opracowaniu odpowiedniej kolejności w działaniach.

Warto jeszcze wspomnieć o komforcie zabawy z „Apocalypse". Choć gra zajmuje 3 dyski, nie ma żadnej „dyskoteki" czy długiego doczytywania. Dlatego brak możliwości instalacji na HD nie jest żadną wadą, podobnie jak brak kodów czy opcji save, w zupełności wystarcza możliwość kontynuacji.

GRAFIKA

Jak na ECS prezentuje się całkiem nieźle, dżungla i całe tło zmagań jest cool, pełno jest cieszących oko szczegółów. Obiekty również są wykonane starannie, a dobre wrażenie dopełnia animacja ludzików. Jedni po oswobodzeniu stoją w miejscu, czekając na lądowanie helikoptera, inni biegają i machają przeszczepami, pozostali też biegają, aż naktną się na minę lub linię strzału, po czym w agonii z jękiem na ustach pobijają rekordy w skoku wzwyż. Ładne i efektowne są eksplozje i wszystko w sferze grafiki byłoby OK, gdyby nie fatalna animacja wrogich helikopterów i trochę męczący, skokowy scrolling.

MUZYKA

Podczas intra słychać jedyny moduł muzyczny, natomiast podczas grania są już tylko sample. Nie jest ich za wiele, ale są dosyć realistyczne i maskuje się przy nich miło. Między misjami i po skończeniu gry... głucha cisza. Oj, nieładnie...

KRÓTKO MÓWIĄC

Nie będę owijał w podpaskę: pomysł choć stary, w takiej realizacji spodobał mi się i to bardzo. „Apocalypse" to kawał dobrej strzelanki. Jedyną wyraźną wadą tej gry jest mała liczba misji. Prawdę mówiąc, 5 poziomów po tygodniowym treningu przechodziłem w dwie godziny, ale najważniejsze, że ani przez chwilę nie wiało z ekranu nudą.

Adam SŁONIU F.

Apocalypse — ocena: 8

Producent	Miracle Soft / Virgin
Gatunek	Strzelanina
Dyski	3
HD	Nie
Wymagania	ECS

Exile

Retro

Jeśli dobrze się zastanowić, to można by uznać niejakiego Curta C. za człowieka rozsądnego. Wystarczy popatrzeć na rynek komputerowy i od razu dojdziemy do wniosku, że jest on opanowany praktycznie w 90% przez produkty dla bezmózgowców.

Każdy kto lubi, żeby podczas „pracy" z komputerem dymiły mu kciuki i czaszka dochodzi do wniosku, że najwyższy czas chwycić giwerę w garść i... w tym momencie zagląda do ACS i widzi w nim opis gierki Exile...

Pewnego razu siedząc sobie najspokojniej w swoim kosmicznym statku, dostajesz wiadomość od swojego starego znajomego – komandora Sprake'a. Okazuje się, że on i jego wyprawa, mająca na celu skolonizowanie planety Phoebus, wpadła w tzw. tarapaty (uuu... a już myśleliśmy, że to info o jakiejś balandze... ehhh, life is brutal and full of zasadzkas...). Niejaki Triax, inżynier genetyczny, zajmuje się w podziemiach planety klonowaniem mutantów, żeby było śmieszniej – bojowych (krótko mówiąc Triax jest psychopatą). Planeta jest już pod jego całkowitą kontrolą, ale to mu nie wystarcza i wszystko wskazuje na to, że planuje podbój całego kosmosu (intergalaktyczny imperialista)!





Grę zaczynasz znajdując się w statku, unoszącym się na orbicie planety. Dostrzegasz kątem oka Triaxa, kradnącego ważną część napędu Twojego statku (bez niej nie możesz wrócić do domu). Twoim zadaniem jest: odnalezienie i zniszczenie maszyny klonującej mutanty, odzyskanie skradzionej części oraz uratowanie jak największej liczby (przepraszamy za wyrażenie) członków Misji Phoebus. Hmmm... wydaje się to dość proste, ale uwierzcie nam – jest to tylko pierwsze wrażenie! Gra jest niesamowicie rozwinięta pod względem merytorycznym, a liczba zagadek do rozwiązania jest naprawdę imponująca. Największym atutem Exile jest to, że większość zadań można wykonać kilkoma sposobami! Jest to rzecz rzadko spotykana w dzisiejszych produkcjach z tego powodu – MEGABONUS dla twórców gry!

Istnieją dwie wersje gry – na gnaty ECS oraz AGA. Wersja ECS powstała jeszcze w latach osiemdziesiątych i jest, lekko powiedziawszy słaba, jeśli chodzi o oprawę graficzno-muzyczną. Tła są puste, obiekty poprzez zastosowanie oszczędnościowych animacji rzucają się jak chory podczas epilepsji – ogólnie całość sprawia wrażenie tanich gier z PC VGA lub C64. Z powodu mniejszej objętości nośnika (1 dysk) i mniejszych wymagań pamięciowych (1 MB RAM) równie krucho jest z muzyczką i odgłosami, które są dość symboliczne.

Czas jakiś temu twórcy postanowili zreanimować tę grę (a jest tego warta) i wydali wersję na AGĘ. Prezentuje się ona już bardzo przyzwoicie: grafika jest o niebo lepsza (wreszcie kabina statku przypomina kabinę statku, a nie zbity naprędce z nie okorowanych desek szalet). Gra jest również lepiej udźwiękowiona – dodano więcej sampli oraz kilka sympatycznych modułów.

Podsumowując – jeśli ktoś lubi mieć dobrą fabułę ubraną w odpowiednią szatę muzyczno-graficzną, powinien grać w Exile AGA, dla turpistów i masochistów polecamy wersję na ECS.

SUICIDE&JAGD52

Exile — ocena: 8

Producent	Audiogenic
Gatunek	Logiczno-przygodowa
Dyski	ECS: 1, AGA: 2
HD	ECS: nie, AGA: tak
Wymagania	ECS / AGA / CD32

Cyberkick

Retro

Pewnego pięknego dnia, gdy wkroczyliśmy w progi redakcji ACS, drzwi otworzył nam sam Naczelny stwierdzając: „MAM, coś adekwatnego do Waszego nadmiernie rozwiniętego poziomu intelektualnego". Gdy gierka przechodziła w nasze spocone z emocji łapska, dostrzegliśmy diabelski błysk w oku naszego Duchowego Guru. Wtedy zrozumieliśmy, że wdepnęliśmy...

CO JEST GRANE?

...a w co – dowiedzieliśmy się dopiero po uruchomieniu programu. Fabuła „CyberKicka" jest banalna – jesteśmy osamotnieni w bazie, znajdującej się na Marsie, gdzie mamy dokonać masowej eksterminacji zielonych (całe szczęście, że nie czerwonych) ludków. Po korytarzach bazy (hmmm...) wałęsamy się, gościem o imieniu Johnny, rozlewając, za pomocą kopniaków i lewych prostych, hektolitry krwi(?) przeróżnych, z reguły niewinnych (w końcu co komu przeszkadza pałętający się tu i ówdzie robocik), metalowych degeneratów. Naszym zasadniczym celem jest zebranie wszystkich pojemników z radioaktywną substancją i umieszczenie ich w odpowiednich miejscach. Elementem „strategiczno-logicznym" jest kwestia: Jak przeżyć?





GRAFIKA I DŹWIĘK

Grafika w „CyberKicku" jest, delikatnie mówiąc, zbyt jednostajna. Szczególnie frustrujące jest monotonne tło. Przy dłuższym graniu można popaść w lekką depresję, widząc po raz któryś z rzędu te same drabiny i korytarze. Postać głównego bohatera jest animowana dość przeciętnie, natomiast postacie naszych przeciwników ciut lepiej, choć na tym tle „CyberKick", w stosunku do obecnego poziomu światowego, odstaje zdecydowanie na niekorzyść. Muzyka jest dosyć przyjemna, ale podobnie jak grafika po długiej sesji giercowniczej, doprowadza gracza do stanu ekstremalnego wyczerpania nerwowego. Na szczęście można ją wyłączyć, wsłuchując się w nastrojową ciszę. Podsumowując, grafika i dźwięk programu stoją trochę poniżej ogólnie przyjętej średniej światowej.

KRÓTKO MÓWIĄC

Gra „Cyberkick" nie stanie się raczej hitem, ale jeśli jesteś fanem gatunku „ekstremalna siekierezada w labiryncie", to kupując „CyberKicka" na pewno nie wyrzucisz pieniędzy w błoto. Zaś w przypadku, gdy należysz do ludzi pokroju Barta Simpsona – nerwowych, ruchliwych, niecierpliwych i pyskatych chłopczyków lub dziewczynek (tak jak my niżej podpisani, z tym że uważający się raczej za chłopczyków), pomyśl dłużej przed zakupem tego produktu.

SUICIDE & JAGD 52

Cyberkick

Producent	Eagle
Dystrybutor	L.K.Avalon ☎ (0-17) 62-74-71 w.274, 275
Gatunek	Platformówka
Dyski	1
HD	Tak
Wymagania	ECS
Cena	17,00 zł

Ocena: 5

Myst



Gwiazdka Mysta zaświeciła na niebie zwiastując nowy rozdział w dziedzinie amigowej rozrywki. Część z Was na pewno odetchnęła z ulgą, gdyż oto światło dzienne ujrzała długo oczekiwana konwersja bardzo dobrej przygodówki.

Na amigowego Mysta przyszło nam długo czekać, co może nasuwać podejrzenie, że tytuł jest już trochę przedawniony. Czy tak jest w rzeczywistości, postaram się odpowiedzieć poniżej. Przy okazji postaram się ocenić grę nie według kryterium konwersji sprzed dwóch lat, ale tak jakby była nowością i porównać ją do innych, podobnych tytułów.

FABUŁA

Jak wiadomo, w grach przygodowych fabuła jest jednym z najważniejszych czynników. Nie tylko przyciąga do komputera, ale to właśnie jej zadaniem jest tworzenie atmosfery produktu, ona musi być logiczna, spójna i interesująca. Na szczęście Myst posiada wszystkie te cechy. Zdarzyło się bowiem kiedyś, że pewien naukowiec imieniem Atrus stworzył bardzo dziwne książki. Mają one w sobie przedziwną moc, dzięki której można podróżować po różnych światach. Atrus często na swoje wyprawy w inne wymiary zabierał synów. Pewnego dnia jednak, gdy nasz naukowiec był w innym świecie bez swoich podopiecznych, większość książek z jego pracowni została zniszczona. Jedno było pewne – zrobił to któryś z jego synów. Tylko który? Ojciec postanowił więc zabrać ocalałe egzemplarze i opuścił wyspę Myst. Wtedy Ty spadasz z nieba (nieźle obmyślane: upadły anioł czy rozbitek z katastrofy lotniczej?) i musisz odnaleźć księgi pozwalające na poruszanie się między wymiarami oraz oczywiście znaleźć rozwiązanie zagadek i tajemnic związanych z wyspą. Jak widać, fabuła nie jest banalna i nie musisz ratować żadnych księżniczek ani świata przed kosmitami. Za bardzo dobrą cechę trzeba uznać fakt, że szczegółów dowiadujemy się stopniowo, przez co gra zyskuje atmosferę tajemniczości.

GRAFIKA

Jest to chyba drugi powód, dla którego każdy posiadacz Amigi powinien tę grę obejrzeć. Nie zdarzyło się nam bowiem do tej pory uświadczyć tak perfekcyjnej grafiki w żadnej amigowej gierce. Całość została wyrenderowana i wygląda oszałamiająco. Wszystkie lokacje, jakie zwiedzimy w grze, dopracowane są w najmniejszych szczegółach, krajobrazy są pełne tajemnic, a całości dopełnia doskonała gra świateł. Dobry monitor, ciemny pokój i całkowicie odlatujesz (bez skojarzeń :).

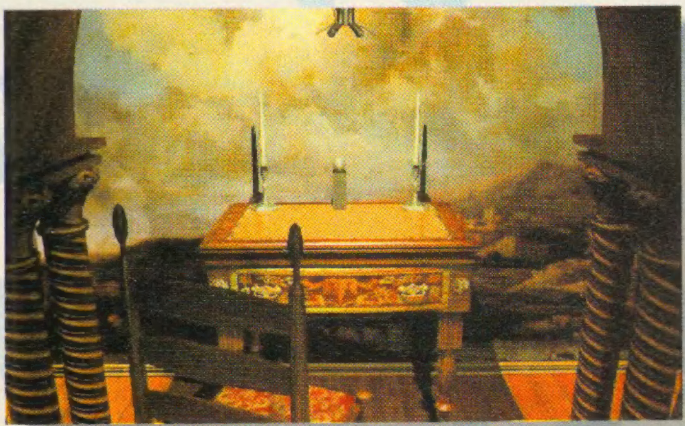
Przy opisie grafiki warto zwrócić uwagę, że gra ze względu na swój charakter oferuje w większości nieruchome obrazy. Animacji jest niewiele, ale na szczęście wykonane są dobrze, co tylko dodaje grze smaczku. Czytając te słowa na pewno zerkacie obok na zamieszczone screeny – muszę Was zmartwić: nie oddają one piękna gry nawet w połowie. To co zobaczysz na ekranie jest serią jednych z najlepiej wyrenderowanych obrazów, jakie można zobaczyć. Warto czasem odejść na chwilę od głównej fabuły, aby powiedzać tajemniczą okolicę i zapomnieć o bożym świecie (a nie raz będziesz biegał po planszach szukając rozwiązania jakiejś zagadki).

MUZYKA

Nośnik, jakim jest płyta kompaktowa, umożliwia upchanie sporej ilości danych, w tym także sampli i muzyki. Tak jest i tym razem. Zrezygnowano jednak z nagrania ścieżki audio i zapisano sample. Co ciekawe, gra korzysta z systemu AHI, przez co nieliczni posiadacze kart muzycznych mogą cieszyć się 16-bitowym dźwiękiem. W sumie oprawa dźwiękowa jest bardzo dobra. Tu mała dygresja: Myst został wydany w dwóch wersjach językowych: angielskiej i niemieckiej. Jeśli nie lubisz słuchać „szprechania", zadbaj o to, by kupić odpowiednią wersję. Wracamy do oprawy dźwiękowej, która jest świetna nawet na zwykłej Amidze (w końcu AHI pozwala na używanie trybów 14-bitowych). Sama treść tematów muzycznych i sampli jest ciekawa, muzyka dobrze współgra z akcją dziejącą się na ekranie i można ją porównać do muzyki filmowej – buduje nastrój, podkreśla ważniejsze momenty.

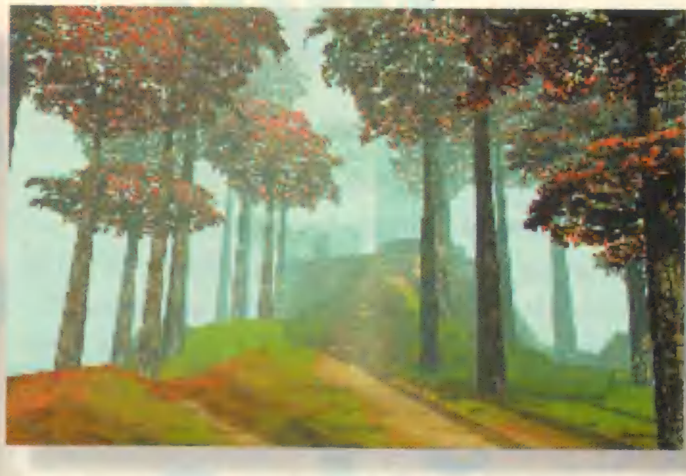
GRANIE

Jak łatwo się domyślić, gra jest przygodówką typu point-n-click. Mimo, że jest to nazwa zarezerwowana dla produkcji











Sierry, większość elementów interfejsu jest łudząco podobna do tego znanego choćby z serii Larry. Jest to system bardzo prosty i intuicyjny, przez co odpada godzinne oswajanie się z nim – wszystko dzieje się szybko i łatwo. Gra koncepcyjnie jest połączeniem klasycznej przygodówki z grą logiczną – w sumie mamy coś a'la 7th Guest, z tym że część fabularna zdecydowanie przeważa nad logiczną. Poziom trudności jest dość wysoki. Pewne zagadki bowiem są co najmniej ambitne i czasem spędzisz dobre kilka godzin zanim załapiesz lub posuniesz się dalej. Ma to swoje dobre i złe strony – mało cierpliwi gracze szybko odstawią grę lub sięgną po rozwiązanie (w ACS :). Innych znowu sytuacja taka zachęci do poświęcenia większej ilości czasu, a przecież o to chodzi. Grywalność jest więc na przyzwoitym poziomie i nie zawiodą się tu miłośnicy gier przygodowych.

TECHNIKALIA

Myst ma wyznaczyć nową erę gier na Amigę. Wiadomo, o co chodzi – PPC i CGFX. W drugiej kwestii nie ma problemów – gra obsługuje 24-bitowe kart zgodne ze standardem CGFX, a drobne błędy zostały usunięte w wersji 1.1 (odpowiedni patch jest na naszym coverCD). Jeśli chodzi o PowerPC, to Myst jeszcze nie obsługuje tych procesorów, ale prace nad tym trwają i gdy tylko się zakończą, na sieć trafi odpowiedni patch. Tych, którzy zainwestowali w kartę graficzną, Myst hojnie wynagradza. Po pierwsze masz możliwość odpalenia gry na dowolnym ekranie (Myst jest w pełni system-friendly i pracuje w multitaskingu) i w dowolnym trybie (autorzy polecają Productivity), a szybkość chipów karty graficznej znacznie przyspieszy obróbkę grafiki i animacji. Po drugie, na karcie GFX Myst wyświetla grafikę w 16 bitach (na kościach AGA tylko w 8), co w przypadku pięknie wyrenderowanych scenerii ma niebagatelne znaczenie. Posiadanie lepszego „kwarcu" zwiększa szybkość działania samej gry i wtedy nawet na kościach AGA wygląda ona nieźle.

Teraz będzie trochę wymagań. Absolutne minimum to 68020, 8 MB Fast, CDx2, 5 MB miejsca na HD. Optymalna konfiguracja to 68060 (68040 dla systemów z kartami CGFX), 16 MB Fast, CDx12 i 100 MB miejsca na HD. Zdaję sobie, że dla części z Was są to konfiguracje nie do przeskoczenia, ale wierzcie mi, teraz to już standard.

ZAKOŃCZENIE

tego tekstu jest takie – gra jest super. Warto ją kupić lub przynajmniej zobaczyć. Dodatkową atrakcją jest nieobecny w PC-towej wersji filmik „Making of Myst". Ten czternastominutowy plik w formacie QuickTime przedstawia kulisy tworzenia gry, pokazuje jej autorów i podobne bzdurki – w sumie fajny dodatek. Wracając do podsumowania, gra to kolejny przykład na to, że Amiga potrafi zdziałać wiele i tylko ignorancja firm z niebieskimi klapkami na oczach powoduje, że konwersjami muszą się zajmować inni. Zresztą bardzo dobrze – firma ClickBOOM zarobiła na „Amimyście" niemało grosiwa (gra bije rekordy sprzedawalności). A wyniki sprzedaży tego tytułu (oraz nadchodzącego Quake'a) będą miały duży wpływ na dalsze losy kolejnych, zapowiadanych konwersji. Oby takich gierek było coraz więcej, czego serdecznie życzy Wam

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)







Myst

Producent	Cryo / ClickBoom'97
Gatunek	Przygodowa
Dyski	1 CD
HD	Tak
Wymagania	AGA, 8 MB FAST, CD
Zalecane	040, karta GFX, 16 MB FAST, CDx12

NA COVER CD

The Elementarz

Od RB: na początku wahałem się czy stworzyć ten dział. W końcu coś takiego jest już u konkurencji (pozdrawiamy!). Przekonał mnie argument, że możemy zrobić to LEPIEJ. Oprócz pisania o macowych gierkach my możemy przecież zamieścić ich wersje demo na coverCD! Oddaję „głos" Wojciechowi.

Skoro to pierwszy odcinek cyklu, zacznijmy od elementarza. Osoby, które znają się już trochę na Macach oraz ich emulacji na Amidze, proszę o pominięcie pierwszej części tego tekstu (jeszcze mnie na czymś przyłapiecie?). Natomiast tych, którzy teraz dopiero się zetkną po raz pierwszy z emulacją Maca, proszę o uważną lekturę, wycięcie, oprawienie w ramki, odbicie na ksero itd. itp.

CZYM TO SIĘ JE?

Zacznijmy więc od zera. Macintosh to taki komputer :-), pod wieloma względami bardzo podobny do Amigi, ale oczywiście gorszy, więc popularniejszy (komputery są jak disco polo). Wyższość Amigi nad Makiem objawia się m.in. w zarządzaniu pamięcią. Mac potrzebuje jej dużo więcej do wykonania tego samego zadania, co Amiga (Amiga radzi sobie z nieciągłością i może wykorzystać każdy wolny skrawek RAMu, Mac operuje tylko tzw. wolnymi blokami, przez co spora część RAM leży niejako odłogiem). Stąd wynika kolejne zastrzeżenie dla czytających ten kącik: bez min. 8 MB RAM i procesora min. 030 niczego sensownego się na Macu nie odpali.

Amiga do działania wymaga Kickstartu (w ROMie) i Workbencha (na dyskietce lub twardym dysku). Z Makiem jest tak samo. Emulator do prawidłowego działania wymaga Macowego ROMu oraz systemu operacyjnego. System operacyjny interesuje nas w wersji od 7.0 w górę (są starsze wersje, ale odrzucamy je z tych samych powodów, dla których odrzucamy słabsze konfiguracje sprzętowe). Wersja 7.0 jest bardzo źle napisana i pełna błędów, które usuwano dopiero w wersjach od 7.5 wzwyż. Zapewne z tej właśnie przyczyny Apple zezwala na publiczną dystrybucję swego systemu 7.0 (chłopcy najwyraźniej wstydzą się brać pieniądze za taką kaszankę). Z systemem nie ma problemu, gorzej jest z ROMem. Chronią go prawa autorskie, ale Apple nie chce go sprzedawać osobno, tylko razem z całym komputerem. Nawet największym legalistom pozostaje więc tylko, ahem ahem, obejście tego problemu. Nie ma z tym większych problemów. Czasem ROM Maca umieszczają na swoich coverCD pisma komputerowe (ale ACS tego nie zrobił – przyp. RB), chociaż do tego nie przyznają się w opisie kompaktu (warto uważnie przeglądać katalogi na dysku!). Bardzo, bardzo łatwo znaleźć też odpowiedni zbiór w Internecie. Oczywiście, nikogo nie namawiam do piractwa, wszyscy jesteśmy za legalnością (i wszyscy chcąc emulować Maca na Amidze kupujemy sobie całego Maca tylko dla legalnego skopiowania ROMu, he he).

Makowe ROMy dzielimy na półmegabajtowy i megabajtowy (jest też ćwierćmegowy ROM, ale zostawmy tę ciekawostkę archeologom). Megabajtowy przeznaczony jest tylko i wyłącznie dla użytkowników procesorów 040 i 060. Z dwudziestkami i trzydziestkami po prostu odmówi współpracy. Z drugiej strony, brak optymalizacji kodu sprawia, że czterdziestka kiepsko współpracuje z półmegowym ROMem. W Internecie lub na niektórych kompaktach znajdziemy bez trudu jeden i drugi.

Bezpłatnie dostępny (czytaj: niekomercyjny) jest też najpopularniejszy emulator Maca na Amidze, Shapeshifter (szczegółowy opis zamieściliśmy w ACS 5/97 – przyp. RB). Wersja niezarejestrowana ma wprawdzie kilka ograniczeń, z których najważniejszym jest brak możliwości współpracy z CD-ROMem (nie z każdym! O tym za chwilę). Darmowy Shapie może korzystać tylko z pseudopartycji (filedysków), czyli dużych plików „udających" małe twarde dyski. Niezarejestrowany Shapeshifter po prostu nie „zobaczy" macintoshowego CD-ROMu włożonego do czytnika. Można sobie z tym poradzić wykorzystując fakt, że normalny DOS Amigi widzi i CD-ROM, i macowy filedysk, możemy więc potrzebne nam zbiory przerzucić z jednego na drugi przy pomocy np. Opusa. Nie opisuję tej procedury dokładniej, bo jest tak skomplikowana i męcząca, że po jednym razie będziesz miał dosyć. Wynika z tego jasno, że najlepiej zarejestrować Shapeshiftera. Ale przecież największą zaletą programów shareware jest możliwość ich wypróbowania, ZANIM wyłoży się kaskę. Prędzej czy później sam dojdziesz do wniosku, że warto zarejestrować ten emulator, a na razie poznaj możliwości niepełnej wersji.

Czy w związku z ww. ograniczeniami posiadacze niezarejestrowanego Shapeshiftera nie mieli szansy na wypróbowanie macowych gier? Na szczęście macie ACS i nasz cover, na którym będziemy zamieszczać wersje demo opisywanych hitów i to w wygodnym formacie filedysków, które darmowa wersja Shapiego czyta bez żadnych ceregieli. Powinien je też przyswajać komercyjny Fusion (ale muszą się znaleźć w katalogu MSHF!).

Ostatnim problemem, z którym styka się gracz macowo-amigowy, jest wyświetlanie obrazu na ekranie, a to ze względu na nieśmiertelny brak trybu chunky pixel w kościach AGA. Sprawę szalenie upraszcza posiadanie nawet najtańszej karty graficznej. Biedacy skazani na układy AGA (jak np. ja) muszą sobie radzić półśrodkami. Konwersja chunky2planar zastosowana w Shapeshifterze jest okropna i od dawna już po sieci krążą rozmaite zewnętrzne drivery (EVD – external video driver) do Shapiego, pozwalające na przyspieszenie wyświetlania na układach AGA. Posiadacze procesorów 040/060 mogą korzystać z dodatkowych, jeszcze szybszych driverów wykorzystujących możliwości tych procków. Najszybszym na świecie w chwili pisania tego tekstu (luty 98) jest TurboEVD 2.0 fińskiego geniusza kodowania chunky2planar, Aki Laukkanena (to ten od Turbopatcha do Killing Grounds!). Rzecz jasna, dostępny jest w Aminecie (katalog misc/emu), a także na ACS coverCD.

Posiadaczom 030 doradzałbym w



Wolfenstein 3D



Duke Nukem 3D



Damage Incorporated



pierwszej kolejności nabycie 040 :-), w drugiej kolejności nabycie karty graficznej, w trzeciej zaś poszukanie w misc/emu Aminetu odpowiedniego drivera, np. Aga-EVD. Nawet po zastosowaniu najszybszego drivera, konwersja c2p powoduje istotne spowolnienie pracy emulowanego Maca (praktycznie wszystkie gry wymagają pracy przynajmniej w trybie 8-bitowym, a więc w 256 kolorach). W praktyce wygląda to z grubsza tak, że procesor 040 25 MHz + goła AGA daje tę samą prędkość, co 030 50 MHz + karta graficzna. Karta usuwa też problem interlace (podstawowym trybem macowym jest 640x480). Mimo wszystko, 040 bez karty jest wart więcej niż 030 z kartą, ponieważ większość dzisiaj pisanych gier macowych wymaga konkretnie 040 i na 030 nie pójdzie. Do chwalebnych wyjątków należy Cywilizacja 2 i Warcraft. Dopiero karta graficzna ujawnia paradoks emulacji Macintosha na Amidze – „podrabiany" Mac jest szybszy od „prawdziwego" (mniej więcej o 10 procent, przy założeniu, że oba mają tę samą Motorolę). To kolejny dowód na to, jak niesamowicie szybki i wydajny jest system operacyjny Amigi. Aż żal go spowalniać tym smętnym Finderem (tak się nazywa macowy Workbench)...

Po co w ogóle to robić? Powód jest tylko jeden (równie smętny). Dzięki Shapeshifterowi otwierasz sobie okno na świat dużych firm software'owych. Nagle zaczynasz sobie cenić np. produkty marki Optimus. Tak tak, jedną z hybryd tego polskiego koncernu kloniarskiego jest firma Optimus Pascal Multimedia, wydawca dwusystemowych CD-ROMów, które równie dobrze można odpalić na pececie i Macu (he he, jeśli cokolwiek można dobrze odpalić na pececie). Optimus wydaje programy, które nie mają amigowego odpowiednika, wśród nich multimedialne gry i bajki dla dzieci. Pewnie, jest wiele takich kompaktów na Amidze, ale niestety wszystkie w językach niedostępnych dla dzieci. Mówię tu o dzieciach nie umiejących jeszcze pisać, do których taki kompakt powinien gadać ludzkim głosem. Optimus wydaje licencyjne kompakty, na których ludzki głos należy do samej Anny Dymnej (czy w grupie WFMH jest jakaś kobieta? :-). Wiem, że kompakt dla dziecka to rzecz interesująca raczej tylko dla tatusiów, ale jest już takich kilku wśród polskich amigowców (pozdrawiam, Lesław!), a resztę to czeka ;). Bajka, którą regularnie katuje mój czteroletni syn, to „Urodziny Prosiaczka", które wymagają tylko 030 + 8 MB i idealnie chodzą na takim konfigu. Mamy też „Czarownicę Agatę", która puszcza w trakcie gry filmiki w formacie Quicktime, na co moja Amiga jest trochę za cienka (wymagane jest 040+ 8 mega, ale przydałaby się jeszcze karta graficzna i szybki czytnik CD). Kompakty te można nabyć w normalnych księgarniach i placówkach Optimusa.

Kiedy dzieci pójdą spać, dorośli mogą zająć się lepszą rozrywką. I w tym momencie przechodzimy do sedna, czyli gier (dema wszystkich opisywanych tytułów znajdują się na naszym coverCD w wygodnym formacie... Ale o tym już chyba pisałem).

Wolfenstein 3D

Każdy słyszał o tej grze. To od niej zaczęło się bieganie po trójwymiarówkach! Zamieszczamy ją tylko jako ciekawostkę. Gra sama w sobie jest – szczerze mówiąc – na poziomie gdzieś między Za Żelazną Bramą, a Gloomem Classic (nie ma tekstur na suficie i podłogach, płaski engine itd.). Jedyna pociecha, że jak na macową grę Wolf nie wymaga mocnego konfigu – pójdzie na 030 + 4 MB RAM, ale z kolei na takim konfigu doradzałbym grać w Killing Grounds na Amidze, a nie w gorszego Wolfensteina na Macu. Zalecaną konfiguracją, od której gra jest już w pełni komfortowa, jest 040 + AGA lub 030 + GFX, a w obu 8 mega RAM.

Duke Nukem 3D

Ten tytuł też chyba znany jest wszystkim. Na Macach to jeszcze względna nowość, na rynku od pół roku. Moja ulubiona trójwymiarówka, balansująca na granicy autoparodii. Jak wiecie, w tej grze można nawet zrobić siusiu i różne inne brzydkie rzeczy. Gra się niestety wiesza i nie jest to wina emulacji – na Macach dzieje się to samo. Wersja na tym kompakcie oznaczona jest numerem 1.2 i jest to już chyba czwarty release na Macach, ale nadal nie poprawiono wszystkich błędów. Wymagania Duke Nukem są niestety surowe: 040 i 8 mega to absolutne minimum. Na AGA gra chodzi niewiele szybciej od ostatniej wersji AmigaQuake (1.41). Da się grać przy solidnie zmniejszonym ekranie (wyciska się wtedy jakieś kilkanaście FPS). Gra jest tego warta, więc gram z zaciśniętymi zębami. Kombinacja szybki 040/060 + karta graficzna powinna pozwolić na pewien komfort, nie mówiąc już o PPC :-). Do tego gra jest w stanie zagospodarować RAM aż do 16 mega ciągłego bloku (to oznacza, że przydałby się 32 megowy SIMM!).

Damage Incorporated

Na koniec perełeczka. Grałem w bardzo dużo trójwymiarówek (wszystkie na Amidze i sporo na innych platformach). Po raz pierwszy od dawna zobaczyłem coś naprawdę nowego! Rzecz w tym, że poza trójwymiarowymi jatkami ubóstwiam też wymagające wysiłku intelektualnego gry strategiczne. Nie przypuszczałem nigdy, że da się to połączyć! Tymczasem Damage, Inc. to jakby połączenie klasycznych strategii, takich jak Dragon Force czy Sabre Team, z typową jatką 3D. Gracz dowodzi oddziałem komandosów, wysyłanym w różne niebezpieczne miejsca. Poza aktywnym uczestniczeniem w walce (widok jest jak w normalnym Doomie) trzeba też wydawać rozkazy reszcie oddziału, czyli własnym podwładnym. W grze nie ma żadnych elementów fantastyki. Nie strzela się tu z żadnych laserów czy broni plazmowych, tylko z poczciwych M-16 czy UZI. Wszystko jest superrealistyczne. Żołnierze rozmawiają ze sobą i z Tobą, Ty kontaktujesz się ze swoim dowódcą przez radio, słychać szmer strumienia i pohukiwanie puszczyka, członkowie Twojej drużyny mają inne głosy i różnią się charakterem, np. skłonnością do wpadania w panikę lub celnością strzelania (o czym się stopniowo przekonujesz). Rewelacja! Najfajniejsze w Damage'u jest zaś to, że grę oparto na trójwymiarowym engine popularnej na Macach gry Marathon. Charakteryzuje go zgodność z systemem i Motorolą, a więc jest bardzo wydajny. Jak na rozbudowanie gry, zadowala się skromnymi wymogami. Wystarczy dowolny 040 (chodzi szybciej od Duke Nukem!) i 8 mega RAM. Zalecane 16 mega, tudzież karta graficzna, karta dźwiękowa i szybki czytnik CD. Te ostatnie dwa drobiazgi dotyczą raczej gry w pełną wersję niż w zamieszczone na coverCD demo (same demo ma 25 mega!). Wiele opcji w demie jest zablokowanych (m.in. 16-bitowy dźwięk, czego akurat posiadacze zwykłych 1200 nie odczują).

W następnym Jabcoku – strategia!. A zresztą, piszcie, w co chcielibyście pograć (na adres redakcji z dopiskiem JABCOK). Ciekaw jestem, ilu czytelników ma konfig wystarczający, żeby chociaż zagrać w Wolfensteina (o tym przekonamy się z ankiety – przyp. RB).

Wojciech Orliński

PS. Oprócz dem opisanych wyżej gier na naszym coverCD znajduje się Shapeshifter oraz garść pomocnych dodatków (drivery itp.).

NA COVER CD

Descent



Po szybkiej i jakże błyskotliwej konwersji Dooma na Amigę mamy już następny pecetowy hit. Tym razem przekonwertowany został Descent.

Kod gry upubliczniony został na początku lutego, a patrząc na przykład Dooma, konwersji można było spodziewać się na tzw. „dniach". Ale Descent to nie Doom, który przekonwertowany został w ciągu kilku dni – na pierwszy amigowy port poczekać musieliśmy ponad miesiąc. Ponieważ Descent nie był nigdy tak popularną, ani przełomową pozycją, jak Doom, w kilku słowach przedstawię tę grę.

Descent firmy Paralax Software jest czymś w rodzaju symulatora lotu połączonego z trójwymiarową strzelaniną w stylu Dooma. Gracz dostaje do dyspozycji „przyrząd" latający i umieszczony zostaje w ciasnych korytarzach przywodzących nieodparte skojarzenia z Doomem. Różnicą w stosunku do tradycyjnego pojmowania gry 3D (czyli bieganie po korytarzach, chodzenie po schodach) jest brak ciążenia. Dlatego w Descencie jest możliwość, a czasem i konieczność poruszania się i szukania drogi nad lub dokładnie pod sobą. Tworzy się w ten sposób trójwymiarowy świat, w którym przestawić trzeba zmysły na poruszanie się w sześciu zamiast w czterech kierunkach. Dodatkowym utrudnieniem i specyficzną cechą Descenta jest bezwładność urządzenia latającego, które pilotujemy. Czasem nawet po krótkiej, ale ostrej strzelaninie możemy ocknąć się do góry nogami w jakimś dziwnym korytarzu, do którego wcale nie mieliśmy zamiaru wlatywać, a znaleźliśmy się w nim tylko dlatego, że okazał się być idealnie nad nami. Descent charakteryzuje się tym, że wszystkie obiekty nie są w nim bitmapami, ale wektorami pokrytymi teksturą. Zwiększa to zdecydowanie realizm i efekt gry, ale spowalnia jednocześnie zmuszając komputer do wykonywania większej ilości obliczeń.

O ile porty Dooma pojawiły się na Amidze wyjątkowo szybko i były w zasadzie od razu bardzo dopracowane, o tyle to, co w chwili obecnej mamy „w temacie" Descenta, nie jest w żadnym stopniu zadowalające. Ale najważniejsze, że w ogóle jest...

DESCENT

Pierwszym portem, który chciałbym przedstawić, jest Descent autorstwa Christiana Sauera. Wymagania, jakie stawia przed potencjalnymi graczami, nie są wcale małe. Na tzw. „dzień dobry" port Chistiana Sauera potrzebuje procesora 68040 z aktywnym koprocesorem, kości AGA lub karty graficznej działającej pod kontrolą systemu CyberGraphX i 16 MB RAM. Bardzo istotne jest, byśmy mieli zainstalowany system 3.1, obojętnie czy na kościach, czy z pliku – Descent po prostu wykorzystuje prawie wszystkie funkcje z biblioteki lowlevel.library. Nieodzowna będzie także biblioteka asyncio.library. No i najważniejsze – sam port to nie wszystko, potrzebny jest oczywiście pecetowy Descent. Z tego, co mi wiadomo, musi być to wersja 1.5 i to w dodatku pełna (amigowe Doomy działają także z wersją shareware Dooma). Port Christiana Sauera nie będzie mógł skorzystać z żadnej innej. Po odpaleniu Descent pozwala na wybór dowolnego ekranu w dowolnej rozdzielczości. Można skorzystać nawet z trybów 640x480 i większych, ale uprzedzam że wtedy o sensownej grze nie może być mowy. Tak naprawdę w chwili obecnej (Descent 0.10) to o sensownej grze nie może być mowy w ogóle. Port jest tak koszmarnie wolny, że aż przykro. Na mojej Amidze z procesorem 060 i kartą graficzną „wyciąga" w rozdzielczości 320x200 najwyżej 15 klatek na sekundę i to przy najmniejszym poziomie detali i przy idealnie pustych korytarzach. Gdy pojawi się jakikolwiek przeciwnik i jeszcze nie daj Boże strzela do nas, to natychmiast mamy 4 fps i kończy się jakakolwiek przyjemność z zabawy...



ADESCENT

Drugim portem jest nazwany na wzór najlepszego obecnie ADooma - ADescent autorstwa Hansa-Joerga i Thomasa Friedenów. W wymaganiach nie różni się on specjalnie od swojego konkurenta, poza tym że niestety nie potrafi zadowolić się niczym słabszym niż karta graficzna. Aktualnie ADescent dostępny jest w wersji 0.2pre i jest zdecydowanie bardziej grywalny. Dodatkowo obsługuje wszystkie efekty dźwiękowe (niestety bez muzyki) oraz podstawowe parametry gry, jak definicję klawiszy, regulację poziomu detali oraz wielkość okna. Jak na razie podobnie jak w przypadku portu Christiana Sauera kompilacja ADescenta dla procesorów Motoroli jest wyjątkowo mizerna, choć od Descenta nieco lepsza. ADescent w swojej obecnej wersji osiąga około 12-16 klatek na sekundę, z tym że wartości te ulegają widocznemu zmniejszeniu gdy wokół nas robi się gorąco i rozpoczyna się ostra wymiana ognia z kilkoma przeciwnikami. Wtedy ADescent potrafi tragicznie zwolnić i stracić nawet 10 fps. Wartości te podaję oczywiście dla niskiej (320x200) rozdzielczości oraz dla procesora 68060 i karty graficznej. Nie zachwyca, prawda? Co gorsza, niewiele zmienia zmniejszenie detali do minimum (LOWEST) oraz zmniejszenie okna gry do wielkości podwójnego pudełka zapałek – zyskamy może dodatkowe 4 klatki.

Bardzo się cieszę, że aktywni użytkownicy Amigi wykorzystują nadarzające się okazje i przenoszą te gry z innych platform, które osiągnęły już sukces. A że nie są to najnowsze produkcje... Cóż, nie można mieć wszystkiego. Z drugiej strony w przypadku amigowych wersji Descenta widać, że praca nad nim nie jest tak łatwa jak nad Doomem, czego efektem jest mizerność dotychczasowych portów. Pamiętać jednak należy, że zarówno ADescent, jak i port Christiana Sauera są dopiero początkowymi wersjami i jest szansa, że zarówno minimalne wymagania, jak i osiągi na lepszych procesorach (68040 i 68060) ulegną znacznej poprawie – zwłaszcza, że z tego co pamiętam, pecetowa wersja gry chodziła bardzo znośnie już na 386, czyli na do pewnego stopnia odpowiedniku naszego 68030... Ponadto autorzy obu portów zmuszeni byli do przełożenia części asemblerowych (dla procesorów Intela) na kod w C, który jest wielokrotnie wolniejszy i przyczynia się do tak słabych osiągów. Zapowiadają jednak, że zaraz po przeportowaniu wszystkich funkcji i opcji Descenta zabierają się za przepisywanie newralgicznych fragmentów kodu z powrotem na asembler – oczywiście tym razem dla procesorów z serii MC68K.

Nasuwa mi się jednak również i inna refleksja. Bardzo dobrze, że tego typu przeniesione z innych platform gry i publikowane na zasadach freeware, mają takie wymagania sprzętowe. Przyczynić się bowiem mogą w pewnym stopniu do upgrade'owania posiadanego przez amigowców sprzętu. Żaden z wydawców komercyjnych pozycji nie mógłby pozwolić sobie na ryzyko wypuszczenia tak wymagającej gry. Autorom freeware'owych portów jest generalnie wszystko jedno. Chcesz pograć w Dooma w wysokiej rozdzielczości lub w Descenta – ulepsz swój sprzęt. Nie chcesz, to nie, łaski nie robisz... ;-).

Tomasz „Hires" Filipek

PS. Właśnie wchodzę na sieć w poszukiwaniu portu Descenta dla procesorów PowerPC. Może da się pograć w wysokiej rozdzielczości...

NA COVER CD

Blitz Bombers

Już od dłuższego czasu pojawiały się kolejne dema gry Blitz Bombers. Początkowo miał to być program komercyjny, jednak w wyniku problemów z wydaniem, autorzy zdecydowali się udostępnić swoje dzieło nieodpłatnie, ustalając status gry jako freeware.

Jednocześnie programiści zaznaczyli, iż wersja udostępniona użytkownikom nie jest wolna od błędów i niedociągnięć. Niestety, wygląda na to iż autorzy nie będą dalej pracować nad BB, jednak z drugiej strony dobrze się stało, że wszyscy amigowcy posiadający odpowiedni sprzęt będą mogli rozerwać się (dosłownie i w przenośni) grając w kolejny klon DynaBlaster.

CO JEST GRANE?

Tak, Blitz Bombers to kolejna gra, w której gracze walczą ze sobą kierując poczynaniami małych ludzików z wielkimi oczami. Podstawową bronią są jak zwykle bomby, przy pomocy których należy unieszkodliwić wszystkich przeciwników. Zasada jest prosta, ale sposobów odniesienia zwycięstwa – wiele. Zacznijmy od

RODZAJÓW ROZGRYWEK

Samotni gracze mogą wybrać opcję „1 player game". Ich zadanie – przejść jak najwięcej światów, gromadząc przy tym jak największą liczbę punktów. Na jeden świat składają się cztery plansze. Aby nie wywoływać nerwic i stanów depresyjnych autorzy wprowadzili system kodów pozwalających na rozpoczęcie rozgrywki od świata, w którym uprzednio byliśmy. Użycie kodu spowoduje wyzerowanie licznika punktów, ale rozpoczniemy grę z kompletem 3 żyć.

Inny rodzaj rozgrywki to Battle i Grudge Match. Zarówno w przypadku Battle, jak i Grudge, celem gracza jest wygranie jak największej liczby rund. Różnica między oboma rodzajami gry polega na tym, iż w przypadku Grudge Match deklarujemy liczbę rund (kto pierwszy ją osiągnie – wygrywa), natomiast w Battle rozgrywka kończy się w momencie naciśnięcia klawisza [Esc]. Gdy wybierzemy jeden z wyżej wymienionych typów rozgrywki, możemy zmagać się z trzema graczami komputerowymi, lub - jeżeli mamy pod ręką kolegów/koleżanki - możemy ich zaprosić do wspólnej zabawy. Program umożliwia grę do 4 graczy w trybie Battle/Grudge, chyba że... oprócz znajomych chętnych do gry dysponujemy także drugą Amigą, którą połączymy z naszą przez gniazdo portu szeregowego. Wówczas w zabawie może wziąć udział do 8 graczy (niektórzy z nich mogą być kontrolowani przez komputer). Niestety, mimo usilnych prób Hiresa i moich, nie udało się nam połączyć przy pomocy modemu (jeżeli ktoś wymyśli jakiś działający sposób, będziemy dozgonnie wdzięczni za podpowiedź).

Sterowanie postaciami odbywa się przy pomocy joysticka lub klawiatury (kursory oraz shift). Gra obsługuje także adaptor pozwalający na podłączenie do naszej przyjaciółki czterech joysticków.

POZOSTAŁE OPCJE

Mamy możliwość dosyć szczegółowego zdefiniowania parametrów rozgrywki, począwszy od wykluczenia niektórych power-upów (których w sumie jest aż 32 i są pokrótce opisane w menu konfiguracyjnym), aż po wybranie map i scenariuszy, na których toczyć się będzie rozgrywka. Możemy także wyposażyć każdego gracza z osobna w power-upy (w zależności od jego umiejętności, tak aby wyrównać poziom rozgrywki). Dotyczy to także postaci sterowanych przez komputer. Od naszego upodobania zależy także m.in. czy będziemy walczyć z dodatkowymi graczami komputera (dodatkowo 4 zawodników) oraz w jakie dodatkowe minigierki przyjdzie nam pogiercować w trakcie zawodów (do wyboru są cztery: Pang, Pacman, poszukiwanie Złotej Tarczy oraz berek). Program umożliwia nagranie naszej konfiguracji na jednym z kilku slotów, przez co nie musimy po każdym uruchomieniu BB ustawiać jej od nowa.



GRAFIKA

Generalnie grafika występująca w grze jest w niskiej rozdzielczości. Wyjątkiem są plansze, które w grze na 1 gracza scrollują się w poziomie. W trybie Battle/Grudge plansze te wyświetlane są w wyższej rozdzielczości, aby mogły zmieścić się na jednym ekranie. W takim przypadku nie jest niestety zachowany aspekt rysunku, przez co grafika jest „wydłużona" a postaci poruszają się z różną prędkością w pionie i w poziomie. Poza tymi wyjątkami reszta grafiki jest w loresie, w 64 lub 256 kolorach. Trzeba przyznać, że plansze są narysowane starannie i pomysłowo. Można je pogrupować w kilka scenerii (m.in. polarna, średniowiecze, starożytny Egipt, płyta główna komputera, klocki Lego, ogród pełen dyń itd.). W każdej ze scenerii występują inni przeciwnicy, którzy są także bardzo ładnie narysowani (szczególnie podoba mi się pingwinek – jest taki słodki, że jest mi szkoda wysadzać go w kosmos). Animacja wszystkich postaci jest staranna, a co najważniejsze – nasz zawodnik nie zacina się. Niestety, gra nie umożliwia wyboru ekranu i posiadacze lepszych Amig także skazani są na niską rozdzielczość (co jednak nie jest wielką wadą ze względu na staranność wykonania grafiki).

MUZYKA I DŹWIĘK

Zacznę od efektów dźwiękowych, które bardzo przypadły mi do gustu, ponieważ utrzymane są w kreskówkowym tonie i trafnie oddają swym brzmieniem uczucia gracza po zebraniu kolejnego power-upa. Zawodowo brzmi sampelek „Uh-oh" który odgrywany jest w momencie, gdy zostaniemy zastawieni bombą i jedyne co nam zostało, to odliczanie ostatnich sekund żywota. Jedyne moje zastrzeżenie to trochę zbyt mała liczba sampli. Gra wymaga około 1,6 MB Chip Ram, więc dołożenie kilku 8-15 KB sampli nie sprawiłoby kłopotu. Jeżeli chodzi o muzykę, to trudno mi się wypowiedzieć jak brzmi podczas gry. Posiadacze systemu 3.1 mogą mieć z nią kłopoty – u mnie nie gra wcale. Jak piszą autorzy, w niektórych przypadkach może pomóc uruchamianie Amigi bez wykonywania pliku Startup-Sequence. U mnie niestety nie pomogło :(. Odsłuchałem modułki oddzielnie i mogę napisać, że są dosyć przyjemne, choć nieco różnią się od siebie stylowo. Ci z Was, u których muzyka jest odgrywana prawidłowo, mogą... wyłączyć dźwięki/muzykę wciskając klawisz [P] (pauza), a następnie odpowiednio S/M.

PODSUMOWUJĄC

W Blitz Bombers gra się bardzo przyjemnie. Rozgrywka staje się bardziej pasjonująca, gdy do komputera (komputerów) zasiądzie więcej graczy. Jednak nawet samotna rozgrywka potrafi nieźle wciągnąć (tym bardziej, że program nagrywa rekordy: zarówno punktowe, jak i liczbę wygranych rund w Battle i Grugde, należy jedynie wyjść z gry przez EXIT). Niestety, nie ma róży bez kolców. Jak sami autorzy piszą na wstępie krótkiego wprowadzenia, gra nie jest wolna od bugów i niedociągnięć. I rzeczywiście, BB nie jest programem stabilnym – nie działa wszystko, co powinno (np. dźwięk), a niekiedy wyskakuje nawet GURU. Lekarstwem może być uruchamianie komputera bez sekwencji startowej (program gryzie się z różnego rodzaju commodities). Mimo takich zabiegów ani u mnie, ani u Hiresa nie da się zbyt długo pograć w Grudge Match (po zakończeniu rundy włącza się pauza, której nie da się wyłączyć). Mniejszymi niedogodnościami są: niezapamiętywanie ostatnio wprowadzonego kodu, a także brak regulacji poziomu inteligencji komputera (jest on przeciwnikiem bardzo wymagającym, szczególnie w planszach, na których znajduje się wiele tuneli). Komputer zawsze zna położenie wszystkich bomb, a także zasięg ich ognia. Jednak mimo tych niedociągnięć warto zagrać w BlitzBombers. Gdyby nie drobne (z punktu widzenia programowania) niedociągnięcia, gra bez problemu mogłaby być wydana jako program komercyjny. A autorzy udostępnili ją wszystkim użytkownikom Amigi za darmo. I za to dziękuję im ja, bomberman

Artur „R2D2" Frankowski

PS. Wymagania BB: 1,6 MB Chip Ram, twardy dysk (mile widziany Fast Ram). Autorzy nie przetestowali programu na Amidze wyposażonej w procesor 68060.

NA COVER CD

Doom - odsłona druga

Szaleństwo amigowego Dooma rozpoczęło się na dobre. Na sieci, co kilka dni, pojawiają się ulepszone wersje opisanych w poprzednim numerze portów. Udało nam się także zdobyć dwie wersje Dooma skompilowane na procesory PowerPC.

Powiem szczerze, że nie spodziewałem się takiego doomowego szaleństwa na Amidze. Nie spodziewałem się także, że już w dwa tygodnie po ukazaniu się pierwszego amigowego portu pojawi się wersja wykorzystująca supermożliwości procesorów PPC. Bardzo lubię takie pozytywne niespodzianki...

VDoomPPC

Pierwszy z dwóch portów działa z wykorzystaniem biblioteki ppc.library, oryginalnie dołączanej do dystrybuowanego wraz z kartami PPC oprogramowania. Najnowsza wersja 0.3 powstała przez skompilowanie jednej z nowszych wersji ADooma i nie jest jeszcze ani w pełni funkcjonalna, ani dobrze pod nowy procesor zoptymalizowana. Nie znaczy to jednak, że grać się nie da.

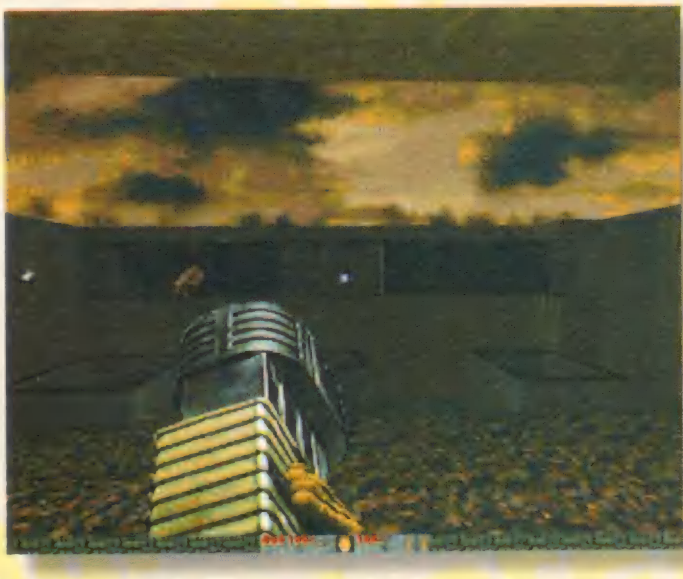
Najważniejsze jest to, że przy wykorzystaniu ogromnej mocy obliczeniowej procesora PPC (a konkretnie 604e 200 MHz) VDoomPPC pomyka z szybkością dochodzącą nawet do 60 (!!) klatek na sekundę. A pamiętać trzeba, że algorytmy c2p nie zostały pod kątem sześćsetczw..ki specjalnie zoptymalizowane. Efekt – gra się baaaardzo ..ciężko. Z tego co wiem, pecetowa wersja ma zakodowane ograniczenie do 37 klatek na sekundę. W amigowym porcie (opracowanym na bazie kodu źródłowego dla Unixa) nie ma tej bardzo użyteczej funkcji. W efekcie Doom na procesorze PPC już nie chodzi, a lata wręcz – utrudnia to wszelkiego rodzaju ewolucje związane z bieganiem itp. – jest po prostu ZBYT szybko (!!!).

Znacznie lepiej gra się za to w sieci. Algorytmy sieciowe nie zostały jeszcze przez autora poprawione i o ile przy procesorze 040 czy nawet 060 było wolnawo, o tyle przy PPC wszystko jest w porządku.

Najważniejsze jednak zostawiam na koniec... VDoomPPC dostarczany jest w dwóch wersjach – o zwykłej (320x200) i wysokiej (640x480) rozdzielczości (!!)... Ta druga wersja to nie tylko możliwość uruchomienia gry na powiększonym ekranie – to prawdziwe czterokrotne zwiększenie dokładności tekstur (podziwiajcie na screenie obok). Rozdziałka 640x400 to to, czego w pecetowej wersji Dooma nie uświadczycie. Prędkość tak odpalonej gry jest jednak wyraźnie niewystarczająca. VDoomPPC uzyskuje na 604e 200 MHz około 18-22 fps, co nie jest wielkością zachwycającą (w porównaniu do potencjalnych możliwości procesora), ale jak już wspominałem, autor pracuje nad usprawnieniem algorytmu c2p i zoptymalizowaniem go pod PowerPC. Nie ma jednak co marudzić – te 20 klatek w wysokiej rozdzielczości to i tak szybciej niż 320x200 na 040 40 MHz... Nareszcie właściciele kart firmy Phase5 będą mieli co odpalić...



Tak wygląda ADoom w rozdzielczości 640x480...



... a tak w 1280x1024.

ZhaDoom

Drugi z obecnych na sieci powerowych portów Dooma korzysta dla odmiany z WarpOS (kompilacja za pomocą StormC 3.0 for PPC). Najnowsza wersja ZhaDooma (0.6) wymaga jego wersji 2.0 (jest na naszym bieżącym krążku). Port ma praktycznie te same opcje, co jego konkurent, ale jest zdecydowanie... wolniejszy (??!!). Jest to oczywiście porównanie czysto nominalne, gdyż te drobne 49 klatek na sekundę w niskiej rozdzielczości (czyli 11 mniej niż VDoomPPC) to i tak zbyt wiele jak na starego poczciwego Dooma – i znów jest za szybko (ale się zrobiłem marudny... Nie?)...

ZhaDoom także nie został w żaden sposób zoptymalizowany pod procesory z serii PPC (żadna część kodu nie została napisana w asemblerze), gdyż Steffen Haeuser zajmuje się pierwszej kolejności wzbogacaniem Dooma w nowe opcje i trzeba przyznać, że idzie mu to całkiem nieźle. Aktualnie ZhaDoom 0.6 umożliwia grę przez sieć IPX (przy wykorzystaniu amipx.library dostępnej na Aminecie), kabel null-modem (kod sieciowy ściągnięty z ADooma) oraz w średniej (640x200) i wysokiej rozdzielczości (640x400). Wersja hires ZhaDooma jest widocznie szybsza niż w przypadku portu VDoomPPC i osiąga około 28-30 klatek na sekundę. Jest ona jednak nieźle zbugowana i często zdarzają się przekłamania w wyświetlaniu grafiki. Nie jest to żadnym wypadku wina ani karty graficznej, ani specyfiki karty CyberstormPPC, gdyż w obu portach objaw jest podobny, a działają one przecież z różną prędkością. Pamiętajmy jednak, że są to wersje 0.x, a więc coś w rodzaju bety. Najbardziej cieszą mnie zapowiadane na następne wersje portu opcje. Zaimplementowany zostanie wreszcie support dla protokołu TCP/IP (granie przez Internet), a także wprowadzona możliwość gry we dwóch na jednym komputerze (na podzielonym ekranie).

ADOOM 1.1

Na zakończenie mała gratka dla użytkowników Amig 68K. Pojawiła się właśnie wersja 1.1, która poza usunięciem małych bugów i niedociągnięć daje nam do dyspozycji możliwość wyboru algorytmu dla różnych procesorów (cpu-type), gry na Amigach z kośćmi ECS w trybie EHB oraz wprowadza tryb umożliwiający grę w wysokiej rozdzielczości na Amigach wyposażonych w procesory serii MC68K. Co najciekawsze, ADoom przy procesorze 68060 i karcie graficznej osiąga na pełnym ekranie około 10-12 klatek na sekundę, co w porównaniu do mocno niedopracowanych jeszcze portów skompilowanych dla PowerPC wydaje się być wartością bardzo przyzwoitą. ADoom pozostaje zdecydowanie najlepszym portem Dooma dla Amigi; w tej chwili zdystansował już inne do tego stopnia, że trudno im będzie to nadrobić. Gdy zobaczę tak dopracowaną wersję dla PPC, to będę w siódmym niebie.

Tomasz „Hires" Filipek

NA COVER CD

Doom Utilities

Pojawiło się już tyle amigowych portów Dooma, a każdy z nich daje możliwość skorzystania z tylu różnych tooltype'ów, argumentów oraz plików WAD, że po pewnym czasie na dysku zaczyna się robić bałagan, a uruchamianie gry w odpowiedni sposób wymaga wpisywania koszmarnie długich poleceń w oknie shell... W takiej sytuacji z pomocą przyjdą nam powstające od pewnego czasu programy obsługujące zainstalowane porty Dooma.

Najważniejszym zadaniem graficznych interfejsów użytkownika dla Dooma jest ułatwienie zarządzania opcjami gry oraz umożliwienie grania z wykorzystaniem dodatkowych plików WAD. Normalnie, jak mogli przekonać się już bardziej zaawansowani gracze, uzyskanie połączenia przez sieć z dwoma innymi użytkownikami w trybie DEATHMATCH i do tego na levelu z dodatkowego WAD-a, zmusza nas do karkołomnych wygibasów w CLI. Skorzystanie z jednej z nakładek może przynieść wiele pożytku i zwiększyć naszą przyjemność z gry. Na początku przedstawię Wam najmniej zaawansowaną nakładkę, przeznaczoną tylko dla jednego z Doomów:

ADoomGUI

Ta nakładka autorstwa Mladena Milinkovca pozwala na ustawienie tylko podstawowych parametrów dla gry – muzyki, efektów dźwiękowych, obsługi MMU oraz sposobu sterowania (mysz, joypad). Ponadto oferuje możliwość wyboru screenu, na jakim uruchomi się ADoom. Bardzo wygodnie rozwiązana została kwestia obsługi dodatkowych plików WAD. Umieszcza się je w przygotowanych przez autora katalogach (tworzone są zaraz po zainstalowaniu) i zaznacza w okienku przed wystartowaniem gry z GUI. Jeśli chodzi o działanie nakładki, to jest ono bezbłędne. Wszystkie parametry przekazywane są poprawnie, nie ma problemu z graniem na dodatkowych levelach, a wszystko odbywa się szybko i sprawnie. Mam nadzieję, że autor ma zamiar tworzyć nowe wersje swojej nakładki, gdyż w swojej obecnej formie jest ona zbyt prosta i nie pozwala na wykorzystanie nawet 1/3 oferowanych przez ADooma opcji. Brakuje możliwości ustawienia ekranu o wysokiej rozdzielczości oraz ułatwień dla grających w sieci. Mimo wszystko jednak, jak na pierwszy raz – to całkiem nieźle.

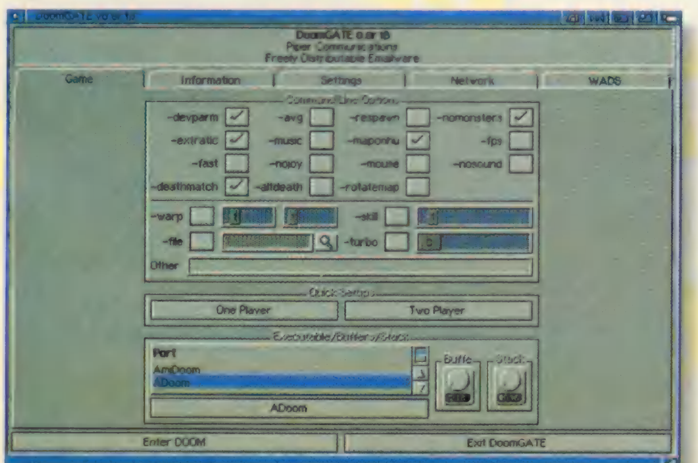
GUI4Doom

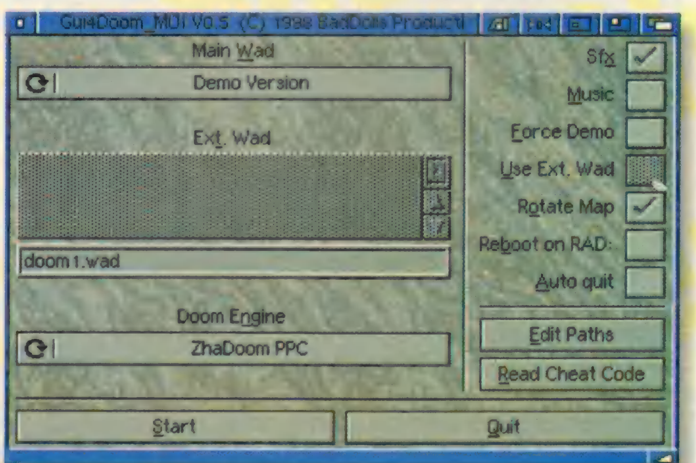
Nie można o tym programie powiedzieć, że jest nakładką wyspecjalizowaną tylko w kierunku jednego z amigowych portów Dooma. Nie można z drugiej strony twierdzić także, że obejmuje sobą wszystkie możliwości konfiguracji, wszystkich portów Dooma. Nakładka autorstwa Xaviera Nuela i Erwana Foureta w swojej budowie podobna jest bardzo do ADoomGUI – obsługuje argumenty SFX, Music, Rotate Map oraz kilka dodatkowych – Force Demo, Use External WAD i AutoQuit. W stosunku do opisywanego wyżej programu brakuje przede wszystkim argumentu MMU. GUI4Doom w ten sam sposób obsługuje dodatkowe pliki WAD, pozwalając na wybór określonych nazw z przygotowanego w tym celu okienka. Zdecydowaną przewagą jest jednak możliwość konfiguracji. Opisywana nakładka umożliwia przekazywanie parametrów do pięciu najpopularniejszych wg. autorów portów Dooma (AmigaDom, ADoom, DoomAttack, PsiDoom, ZhaDoomPPC) oraz pozwala na umieszczenie ich gdziekolwiek na dysku (nie trzeba, jak w przypadku ADoomGUI, przegrywać ich do tego samego katalogu). Podobnie dowolnie umiejscawiać można pliki WAD, a odpowiednie ścieżki dostępu wskazać w konfiguracji. GUI4Doom pozwala nam także na zdefiniowanie początkowej wielkości stosu (Stack) oraz dodanie buforów dla dysku, z którego wczytywane będą pliki WAD. Podobnie jak ADoomGUI nakładka GUI4Doom pozwala na odpalanie Dooma po resecie z RAD-u – to dla tych z mniejszą ilością pamięci. Niestety (i tu znów podobieństwo do poprzedniego programu) za pomocą GUI4Doom nie możemy decydować o używanej rozdzielczości oraz nie mamy możliwości obsługi gry sieciowej. Nakładka panów Nuela i Foureta występuje w dwóch odmianach - jednej przygotowanej z myślą o użytkownikach MUI i drugiej, adresowanej do przeciwników tego systemu.

DoomGATE

Na zakończenie zostawiłem najbardziej rozbudowaną nakładkę, która oferuje nie tylko najwięcej możliwości, ale także prezentacją bije konkurentów na głowę. Stworzony przez grupę Piper Communications Team program wymaga do poprawnej pracy zainstalowania pakietu MUIRexx i zainstalowanej klasy Icon (MCC_Icon) – znajdziecie je na naszym krążku. DoomGATE, dostępny w tej chwili w wersji 0.81beta, zapewnia szybką i bezproblemową obsługę właściwie wszystkiego, co można w dowolnym porcie Dooma obsłużyć (nakładka pozwala na dodawanie nowych portów Dooma i dowolnych konfiguracji dla nich, właściwie w nieskończoność). Ustawialne są wszystkie argumenty (dokładnie dziewiętnaście), a komu mało (lub pojawił się nowy port z nowymi argumentami), DoomGATE pozostawia miejsce na dopisanie dowolnej ich liczby (Other). Dowolnie regulować możemy także wielkość stosu i ilość dodatkowych buforów i to nie tylko globalnie dla wszystkich portów, ale także dla każdego oddzielnie. Oprócz podstawowego przekazywania argumentów, DoomGATE oferuje także możliwość zmian w pliku .doomrc, gdzie przechowywane są predefiniowane teksty, jakie wysyłać możemy partnerom w grze sieciowej, ustawienia engine'u graficznego (poziom detali, korekcja gamma, wrażliwość myszy itd.) oraz informacje o dźwięku i definicje klawiszy. Także w dziedzinie obsługi dodatkowych WAD-ów DoomGATE jest niezastąpiony – możemy automatycznie wybierać nie tylko plik, ale także poziom (level) i epizod (episode). Nakładka oferuje nam także prosty edytor konfiguracyjny ułatwiający ustawienie najlepszych poziomów z najlepszych WAD-ów. No i wreszcie mamy konfigurację sieciową. DoomGATE pozwala na razie na ustawienie parametrów tylko dla gry przez Internet i tylko dla pięciu graczy (zważywszy jednak na słabości kodu odpowiedzialnego za grę sieciową we wszystkich Doomach, nie stanowi to problemu). Na zakończenie wspomnę może nieco o wadach tej nakładki. Przede wszystkim nie podoba mi się, że edycję plików konfiguracyjnych dla samego DoomGATE (dodawania portów itd.) przeprowadzać trzeba ręcznie za pomocą edytora tekstu. Poza tym DoomGATE ma czasem tendencje do zapominania o przekazaniu pewnych parametrów, zwłaszcza związanych z grą sieciową. Nie są to jednak uchybienia, które mogłyby zagrozić pozycji nakładki stworzonej przez chłopaków z Piper Communications Team.

Tomasz „Hires" Filipek





część 1

Dungeon Master

Zgodnie z obietnicą rozpoczynamy pełny opis do Dungeon Mastera.

Legenda o wszechmocnej Ognistej Różdżce, zdolnej unicestwić piekielne moce, zgubiła duszę niejednego już śmiałka. Przekazywana z pokolenia na pokolenie wieść niosła, jakoby stworzony przed wiekami Artefakt miał uchronić świat przed inwazją mocy – złych oczywiście. Jednak nikt nigdy jej nie widział i wątpiono by kiedykolwiek istniała. Ponadto któż w nowoczesnych czasach powszechnie dostępnych podróży pomiędzy wymiarami i zdalnie sterowanych kul ognistych wierzyłby w piekło, a tym bardziej jego zagrożenie dla pławiącego się w szczęśliwości świata. Siły zła znacznie podupadły, a ostatni znany ludziom, oswojony już zresztą smok zmarł przed miesiącem ze starości.

Jednak Ognista Różdżka istniała, o czym dobrze wiedział Chaos, władca piekielnego królestwa i jedynie respekt przed owym niezwykle dlań niebezpiecznym magicznym orężem powstrzymywał go przed zawładnięciem światem, brutalnie studząc jego wrodzoną zapalczywość.

Podczas gdy nie przeczuwający niebezpieczeństwa ludzie wiedli swój pozbawiony trosk i kłopotów żywot, Chaos po wielu latach bezowocnych poszukiwań wreszcie odnalazł Ognistą Różdżkę. Nie mogąc unicestwić świętego Artefaktu, powierzył go sługom posłusznym Golemom, ogromnym bestiom o wykutych z kamienia twarzach, a całą jego moc zaklął w klejnocie, który ukrył na najniższym, czternastym poziomie swej podziemnej siedziby, umieszczając na straży przerażającego, ziejącego ogniem Smoka.

Blady strach padł na rodzaj ludzki. Chaos nie musiał już skrywać swych zamiarów i wnet rozpoczął szaleńcze żniwo. Z lubością patrzył, jak okrutna wizja świata u jego stóp urzeczywistnia się wśród krwi, ognia i łez...

W tym jakże tragicznym momencie pojawiasz się Ty, szlachetny wojowniku, obrońco wdów i dziewic, ostatnia nadziejo ginącego świata! Oto Ty wyzwolisz dusze czterech Mistrzów, od wieków uwięzione w tajemniczych lustrach, wyruszysz w głąb, odnajdziesz głąba i zagłębisz weń ostrze swego błogosławionego oręża! Jednak przed Tobą długa i niebezpieczna droga, a gdy nawet uda Ci się zdobyć Ognistą Różdżkę i wyzwolić jej moc z klejnotu, czeka Cię nierówna walka z tym, który swym spojrzeniem potrafi spalić na popiół: Chaosem!

Zastanów się jeszcze śmiały śmiertelniku...

PROGRAM

W czasie swej ponad dziesięcioletniej historii Dungeon Master zyskał sobie miano nieśmiertelnego i stał się produktem niemalże kultowym. Istotnie, wszak jest on przecież pierwszą sensowną adaptacją niezwykle popularnego książkowego systemu gier fabularnych i powiewem świeżości w cokolwiek skostniałym wówczas biznesie gierek komputerowych.

Po produkcie tak leciwym z pewnością nikt nie spodziewa się graficznych fajerwerków. Wprost przeciwnie – daleko posunięte obawy są jak najbardziej uzasadnione. Jednak, twierdzę to z całą odpowiedzialnością, graficzna oprawa Dungeona nie zasługuje na miano słabej i, co najważniejsze, pozwala grać bez narażania na szwank wrodzonego wyczucia estetyki i dobrego smaku. Dotyczy to zwłaszcza „niezidentyfikowanych obiektów utrudniających", czyli potworów, z których niejednego nie powstydziłby się współczesny rolplej.

Jeśli zaś chodzi o brzęczenia w głośnikach, to podczas wędrówki towarzyszyć Ci będzie złowroga cisza od czasu do czasu wzbogacana subtelnymi szelestami. Ponadto każde monstrum dysponuje nader szerokim wachlarzem różnorakich dźwięków, tym samym znacznie podnosząc swój prestiż. Ogólnie rzecz ujmując, okrutny ząb czasu oszczędził Dungeonowe sample, pozostawiając im świeżość i świetność.

MAGIA

Istnienie magii wiąże się z obecnością tajemniczej energii magicznej – Mana – która niczym promieniowanie kosmiczne przenika wszystkie żywe istoty. Każde zaklęcie wymaga określonej energii, tym większej, im większa jest jego moc. Jednak często fizyczna zdolność wypowiedzenia zaklęcia nie wystarczy, aby przywołać czar. Wiąże się to z istnieniem poziomów doświadczenia, które zdobywa się po prostu czarując. Pamiętaj, że każde, nawet nieudane, zaklęcie to krok do „awansu", z którym wiąże się podwyższenie Mana o kilka punktów i możliwość rzucania silniejszych czarów (na przykład dwa razy większych ognistych kuleczek, mniamm...). Podczas wędrówki Mistrzowie będą doskonalić swe magiczne zdolności w dwóch specjalnościach: czarodzieja (WIZARD) i kapłana (PRIEST). Ta pierwsza to przede wszystkim zdolność wykorzystania niszczącej siły żywiołów, z których z pewnością najbardziej przydatny będzie ogień. Z kolei magia kapłańska umożliwia tworzenie wszelakiego rodzaju napojów, wraz z najważniejszym, czyli leczącym.

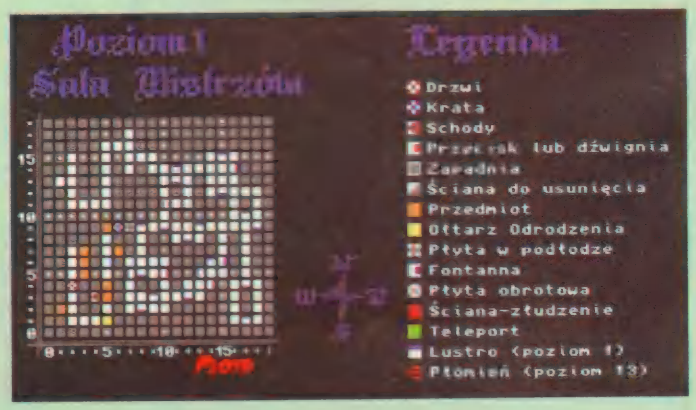
System tworzenia czarów w Dungeonie być może wyda Ci się nieco dziwny i zakręcony, lecz szybko docenisz jego elastyczność. Każde zaklęcie to kilka sylab. Pierwsza z nich określa moc zaklęcia – jej wybór zależy tylko od Twej woli i doświadczenia. Dopiero po niej wybiera się właściwe zaklęcie z zestawu, który znajdziesz na pobliskim rysuneczku. Fikuśna flaszeczka oznacza tworzenie magicznego napoju i konieczność umieszczenia pustej butelki w dłoni postaci czarującej.

WALKA

Niekiedy jest przyjemna, czasami nużąca, często przerażająca, lecz przede wszystkim nieunikniona. Przedzierając się do Imć Chaosa będziesz zmuszony tępić wszelkie przejawy życia, posyłając do piachu tabuny różnorakich stworzonek. Istotnym elementem destrukcyjnym jest oczywiście magia, o której naskrobałem co nieco w poprzednim... proszę wybaczyć... ustępie (...gulp), tutaj zaś zajmę się bardziej racjonalną formą walki, czyli trudnym fachem wywijania szabelką.

Walka orężem pozwala zdobyć doświadczenie jako wojownik (FIGHTER), co wiąże się z możliwością zadawania silniejszych, często bardziej zaawansowanych technicznie, ciosów. Zaś specjalnością ninja (NINJA) jest walka wręcz, strzelanie z łuku, kuszy lub procy oraz rzucanie przedmiotami. Niewątpliwą korzyścią jest także większa odporność na karkołomne









wyczyny typu skoki w zapadnie. Jednak walka w stylu ninja jest w Dungeonie dalece nieefektywna. Z awansem na wyższy poziom doświadczenia w specjalnościach wojownika i ninja wiąże się zwiększenie punktów życia. A teraz najlepszy numer: aby zdobyć niezbędną praktykę WCALE nie trzeba narażać się walcząc z okrutnymi bestiami! Wystarczy poszatkować dookoła nieco powietrza i porzucać przedmiotami w okoliczne ściany! Jednak prawdziwi fani Kubusia Puchatka nie będą uciekać się do tak obrzydliwych sposobików.

Nieocenionym wprost sojusznikiem w krwawych bitwach z podwładnymi Chaosa są drzwi i kraty, lecz tylko te, które otwiera się przyciskiem lub dźwignią. Otóż gdy nierozsądny potworek pojawi się pod takowymi, Ty z perfidnym uśmieszkiem je opuszczasz, nie rezygnując oczywiście z zadawania ciosów własną bronią. Ponadto drzwi i kraty niejednokrotnie ocalą Twą skórę, umożliwiając przerwanie bitwy i wyleczenie ran.

W walce z groźnym i szybkim przeciwnikiem bezpieczną i zarazem niezwykle skuteczną jest taktyka „po kwadracie". Polega ona na zadaniu ciosu i ucieczce na pole obok. Następnie należy obserwować przeciwnika. Gdy pojawi się przed Tobą, to rąbnij go i uciekaj znów o jedno pole w bok, a gdy pomyśli i zajdzie Cię z prawa lub lewa, to odwróć się odpowiednio i po stosownym potraktowaniu szabelką ponownie przesuń na pole obok. Przy szczególnie wytrzymałych bestiach taka zabawa może nieco potrwać, ale gdy zdobędziesz już wprawę, nie zostaniesz nawet draśnięty. Przy tej okazji gorąco zachęcam do poruszania się w lochach za pomocą klawiatury, której klawisze kursorów odpowiadają kierunkom, a [Del] i [Help] – obrotom. Znacznie upraszcza to walkę z wykorzystaniem opisanej taktyki, gdyż nie traci się czasu na przesuwanie myszki z pól broni na służące do poruszania grupą strzałki.

Z ZAPISKÓW BOMBALINY Z.

1. Nie musisz zbierać leżących w podziemiach zwojów – po ewentualnym zapoznaniu się z ich treścią możesz je spokojnie wyrzucić.

2. Pamiętaj o jedzeniu i piciu, a gdy dopadnie Cię deficyt żywności, to wróć na poziomy zamieszkałe przez „jadalne" potwory. Jeżeli to ostatnie byłoby nieco kłopotliwe, to przed śmiercią głodową uratuje Twych Mistrzów napój podwyższający siły życiowe.

3. Czerwona ramka wokół danej części ciała oznacza jej uszkodzenie. Konieczne jest wtedy zastosowanie napoju leczącego. Rany są szczególnie liczne po niemiłym spotkaniu z ognistą kulą.

4. Dowódcę zmieniasz klikając na imieniu Mistrza.

5. Nie warto nosić ze sobą wszystkich znalezionych w podziemiach rodzajów broni. Jeżeli znajdziesz nowy, lepszy miecz, to z czystym sumieniem możesz wyrzucić stary. Wyjątkiem są dwa Vorpal Blade służące do walki z istotami niematerialnymi – gdy w danej chwili przestaną Ci być potrzebne, to schowaj je skrzętnie do plecaka.

6. Jeżeli któryś z Mistrzów polegnie, to pieczołowicie pozbieraj jego kosteczki i umieść w Ołtarzu Odrodzenia (taka alkowa z dwiema „elektrodami").

7. Aby zapoznać się z wagą przedmiotu lub przeczytać zwój, nanieś go na oko postaci.

8. Skrzynie przeglądasz umieszczając w prawej dłoni.

9. Niechaj Moc będzie z Tobą.

SALA MISTRZÓW

Dookoła pełno tajemniczych magicznych luster, z których dobrotliwie patrzą uśmiechnięte twarzyczki poległych Mistrzów. Aby uzyskać bliższe informacje o którymkolwiek, kliknij nań, a następnie pezpardonowo wpakuj mu kursor w oko. Znajdziesz tam zestaw numerków decydujących o jego przydatności. Określają one wartość kilku zasadniczych cech. Trzy najważniejsze, których poziom dodatkowo symbolizują kolorowe paski, to zdrowie (HEALTH), siły życiowe (STAMINA) oraz energia magiczna (MANA). Znaczenie pierwszego jest oczywiste, drugi to po prostu kondycja, natomiast trzeci oznacza ilość energii magicznej, którą Mistrz dysponuje. Istotne są również: „ładowność" (LOAD) oraz odporność na atak kulą ognistą (ANTI-FIRE). Podczas walki z pewnością przyda się nieco siły (STRENGHT) i zręczności (DEXTERITY), a czarowanie ułatwi mądrość (WISDOM). Ponadto Mistrz może mieć już jakiś poziom doświadczenia w jednej z czterech znanych Ci specjalności. Najmniej potrafi neofita (NEOPHYTE), nieco więcej nowicjusz (NOVICE), dość dużo uczeń (APPRENTICE), a czeladnik (JOURNEYMAN) to już jest ktoś. Brak informacji o poziomie zaawansowania w danej specjalności oznacza, że postać jeszcze się z nią nie zetknęła.

Na czele Twej drużyny powinno stanąć dwóch osiłków, gdyż to głównie oni będą walczyć. Wybierając ich zwróć uwagę na zdrowie, kondycję, siłę i zręczność. Naturalnie powinni także umieć czarować. Godni uwagi są Hawk <16,14>, Daroou <7,5> oraz Hissssa <17,4>. Brak Mana wyklucza z rozgrywki Halk'a i Stamm'a. Na tyłach najlepiej ustawić dwóch magów, dlatego przy ich wyborze kieruj się wartością wskaźnika energii magicznej. Oczywiście zdrowie i siła również są istotne, gdyż oni także muszą doskonalić swe umiejętności w specjalnościach wojownika i ninja. Najlepsi są tutaj Gothmog <17,1> i Mophus <14,4>, natomiast niski poziom zdrowia dyskwalifikuje Tiggy'ego i Borisa.

Mistrza możesz przywrócić do życia na dwa sposoby. Wskrzeszony (RESURRECT) pamięta swe poprzednie życie i umie dokładnie tyle, co w chwili śmierci. Reinkarnacja (REINCARNATE) oznacza definitywne wyczyszczenie pamięci Mistrza, wraz z nabytym przezeń doświadczeniem. W zamian wartość niektórych jego cech wzrasta o kilka punktów. Reinkarnacja ma jeszcze jedną, czysto kosmetyczną, zaletę, mianowicie sam wymyślasz bohaterowi jakieś zawołanko.

Gdy skompletujesz już swą ekipę, udaj się do kraty <6,9>, pozbieraj wszystkie przedmioty i schodami <4,3> zejdź na poziom drugi.



POZIOM 2

Znajdujesz się na polu <4,32>. Na polu <7,32> leży sobie bejzbol. Za kratą <7,31> spotkasz pierwsze monstrum:

• **MUMIE** – pojedyncze egzemplarze nie stanowią zagrożenia, kłopoty mogą pojawić się podczas spotkania grupy – w takim wypadku atmosferę z pewnością rozładuje ognista kuleczka.

Nieco dalej natkniesz się na:

• **GRZYBY** – przeciwnik równie dziwny co nieszkodliwy. Są powolne i zadają małe rany, za to niektóre osobniki są bardzo wytrzymałe. Ich resztki są jadalne.

Za kratą znajdziesz małe „co nieco" oraz pokaźnych rozmiarów przycisk, który udostępni Ci alkowę z dobrym mieczem. Następnie otwórz drzwi <2,32>, za którymi znajdziesz złoty kluczyk do kraty obok. Na polu <2,23> jest klucz (TOPAZ KEY) do kraty <5,27>. Kolejny klucz znajdziesz na polu <8,23> po uprzednim zamknięciu zapadni dźwignią <7,25>. Wróć i otwórz nim kratę <7,27>. Za nią oprócz kilku fatałaszków jest szmaragdowy klucz (EMERALD KEY). Udaj się z nim do drzwi <12,20>. Po drodze spotkasz dwie płyty naciskowe. Druga z nich zamyka pobliską kratę, więc należy ją ominąć.

Na polu <16,22> leży ledwie widoczny żelazny klucz (IRON KEY). Kolejny klucz (SOLID KEY) znajdziesz na polu <15,25>. Pierwszym z nich otworzysz drzwi <4,19>, tamże nawinie Ci się pierwszy Grzybek. Kolejne drzwi otworzysz „solidnym" kluczem. Na końcu długiego i krętego korytarza są drzwi <12,32>, do których pasuje złoty kluczyk z pola <9,29>.

Przed Tobą komnata wypełniona płytami naciskowymi, które otwierają i zamykają kraty <19,31> i <20,31>. Zaoszczędzę Ci uroków kombinowania: począwszy od pola <15,31> rusz się o jedno pole do przodu, następnie do tyłu i już do końca do przodu.

Za kratami spotkasz grupę Grzybów. Na polu <14,27> znajdziesz kolejny (uff...) złoty klucz, tym razem do kraty <23,28>. Kratę <28,32> otworzysz, umieszczając głaz z pola <26,32> na pobliskiej płycie. Teleport <31,29> przeniesie Cię do tajnej komnaty. Znalezionym tam złotym kluczem otwórz drzwi <28,28>. Dalszą drogę uniemożliwia zapadnia <25,27> – zamkniesz ją kładąc NIEPOTRZEBNY przedmiot (np. wypaloną pochodnię) na płycie <26,29>. Natomiast płyta <24,24> to wolny żart mister Chaosa.

Z pola <32,26> zabierz żelazny klucz i otwórz nim pobliską kratę. Za tą ostatnią jest kolejny kluczyk (KEY OF B) zaciekle broniony przez cieniastego Grzyba. Wróć i kluczem „B" otwórz kratę <26,21>. Zakręconym korytarzem dojdziesz do ogromnej komnaty. Tam, w malutkiej odnodze, na polu <20,21> znajdziesz trzy puste butelki, niezbędne przy sporządzaniu magicznych napojów. Obowiązkowo przygotuj eliksir leczący i pamiętaj, że każdy Mistrz zawsze powinien mieć w zanadrzu przynajmniej jedną butelkę tego zbawiennego trunku. Ponadto staraj się tworzyć napoje o mocy stosownej do Twego poziomu zaawansowania, gdyż będąc kapłanem-nowicjuszem nie uda Ci się wyczarować nawet średnio silnego napoju, a z kolei tworzenie popłuczyn przez doświadczonego Mistrza jest dalece nieekonomiczne. Na polu <17,19> jest nieco jadła i pochodnia.

Przycisk <21,15> otwiera kratę <19,14>. Wduś (hmm...) go i omijając płytę <20,15> idź do otwartego przejścia. Kolejną kratę otworzą dźwignie znajdujące się na końcu odchodzących stąd dwóch krótkich korytarzy.

Udaj się w zachodnim kierunku. Na końcu korytarza jest dosyć dziwny teleport <14,16>. Rzuć weń dowolnym przedmiotem, a zamknie się pobliska zapadnia. Teraz już możesz zabrać złoty klucz i przedmiot, który rzuciłeś. Kluczem otworzysz drzwi <23,11>, przedtem jednak przygotuj sobie ognistą kulę, gdyż w okolicy kręci się kilka bojowo nastawionych Mumii. Na polu <31,13> leży sobie miedziana moneta (COPPER COIN).

Dojście do skrzyni na polu <28,3> z jednej strony uniemożliwia teleport, natomiast z drugiej zamknięte drzwi. Sposobem na te ostatnie jest silny cios (najlepiej CHOP). W skrzyni znajdziesz dwie butelki z magiczną miksturą (YA POTION). Postać, która ją wypije, przez pewien czas może cieszyć się magiczną tarczą.

Kratę <18,6> otworzysz wrzucając ostatnio znalezionego miedziaka do pobliskiej fontanny. Dźwignia otwierająca kratę <17,5> jest na polu <15,4>. W komnacie za nią oprócz miecza jest kolejna dźwignia, ta z kolei usuwa ścianę <15,3>. W udostępnionym pomieszczeniu znajdziesz błękitne magiczne pudełko (MAGICAL BOX), które na krótką chwilę paraliżuje wszystkich przeciwników. Zabierz jeszcze bukłak z pola <14,3> i udaj się do kraty <8,10>. Korytarz kończy się bardzo dużą komnatą. Na polu <6,14> znajdziesz tarczę, która z pewnością zmniejszy potencjalne skutki ataku wałęsającej się tu grupy Mumii. Oczywiście możesz uniknąć drastycznych efektów tego cokolwiek niemiłego spotkania, wystarczy że w porę wystosujesz skondensowany obłok energii cieplnej, potocznie zwany ognistą kuleczką.

Na polu <3,1> jest skrzynia, a w niej mnóstwo żywności, pusta flaszka oraz kolejne błękitne magiczne pudełko. Na polu <7,3> jest fontanna, o tyle istotna, iż na trzecim poziomie nie ma ich wcale, dlatego zapasy wody trzeba uzupełniać właśnie w tym miejscu. Schodami <7,6> zejdziesz na poziom trzeci.

POZIOM 3

Poziom ten to duża, centralnie położona komnata, od której odchodzi sześć zamkniętych zwykłymi kratami odnóg. W każdej z nich jest ukryty złoty klucz. Aby zejść na poziom czwarty, wystarczy zdobyć cztery złote klucze i otworzyć nimi kraty <23,1>, <25,1>, <27,1> oraz <32,6>. Przyda się również i piąty – do drzwi <28,6>, za którymi jest kilka użytecznych przedmiotów. Jednak najlepiej będzie, gdy spenetrujesz wszystkie odnogi i wybijesz zalegające tam badziewie:

• **NIEBIESCY** – to uzbrojeni w bejzbole młodzi wandale. Dość niebezpieczni. W walce stosuj taktykę „po kwadracie" wspomagając broń konwencjonalną ognistymi kulami. Skuteczny i efektywny jest również atak kratą lub drzwiami.

• **KUPY** – (?)... kamieni (uff!). Te dziwne „rolling stones" są bardzo groźne: zadają duże rany i zatruwają (jako antidotum można użyć odtrutki, jednak nie zawsze jest to konieczne, gdyż po pewnym czasie trucizna przestaje działać). Ponadto są bardzo wytrzymałe. Ich jedyną zaletą jest niesamowita powolność, która pozwala uskutecznić ewentualną ucieczkę. Finał walki z Kupami przyspieszy wykorzystanie drzwi i krat. Warto też z lekka podtruć te miłe stworzonka, atakując je toksyczną chmurą.

Zanim udasz się do głównej komnaty, zaktywizuj przycisk <10,1> i wejdź w otwarte przejście. Na końcu tego korytarza leży kompas, aby go zdobyć, należy zręcznie wyminąć pojawiający się teleport.

W głównej komnacie na polu <17,18> jest skrzynia. Oprócz zwojów, których oczywiście się pozbywasz, są tam także dwie złote monety potrzebne w dalszej części rozgrywki.

Poszukiwanie złotych kluczy rozpoczniemy od odnogi <19,15>. W tym rejonie podziemi przeszkadzać Ci będą dwie grupy Mumii i sporo Niebieskich, dlatego najlepiej najpierw oczyścić teren z przejawów życia, w czym niezwykle pomocna będzie umiejętnie wykorzystana krata; a następnie spenetrować czeluście za drzwiami <21,8>, gdzie czają się kolejne bestie i leży pierwszy złoty klucz (pole <18,3>).

Wejdź w odnogę <19,17>. Zapadnię zamkniesz umieszczając dowolny przedmiot na płycie w podłodze. Przycisk <22,19> otwiera kratę <23,19> i jednocześnie przenosi Twój przedmiot z płyty na pole <21,19>, tym samym otwierając zapadnię. Aby zamknąć ją ponownie, przerzuć przedmiot na drugą stronę. Zapewniwszy sobie w ten sposób możliwość odwrotu, możesz już rozpocząć zwiedzanie korytarzy za kratą. Oprócz Mumii i Niebieskich spotkasz tu także pierwsze Kupy (nie daj się wziąć „w dwa ognie" ani zapędzić w ślepy zaułek!). Na polu <30,19> znajdziesz procę. Nabojami do niej są małe kamyki, pozostałości po wypatroszonej Kupie, jednak jest to broń mało skuteczna. Przyciskiem <28,29> usuniesz ścianę obok, za którą jest błękitny klejnot (BLUE GEM). Ten ostatni włóż do otworu przy drzwiach <23,17> i wejdź w otwarty korytarz. W komnacie na końcu znajdziesz żywność, hełm oraz drugi złoty klucz. W drodze powrotnej

zabierz swój przedmiot z płyty zamykającej zapadnię.

W korytarzach za kratą <16,20> musisz wykazać się niezłym refleksem. Najpierw dojdziesz do przycisku <16,23>, który na kilka sekund usuwa ścianę <12,24>. Naciśnij go i szybko rusz się cztery razy w lewo i dwa razy do przodu. Płyta <15,25> na stałe usuwa ową ścianę. Przed Tobą kolejna próba: przycisk <17,25> na chwilę włącza teleport na polu <17,27>. Po jego wciśnięciu szybko odwróć się w lewo i rzuć dowolnym przedmiotem. Z kolei przełącznik <17,28> na ułamek sekundy zamyka zapadnię <16,28>. Zaktywizuj go i błyskawicznie przesuń się o dwa pola do tyłu (przypominam o zaletach korzystania z klawiatury). Przyciskiem <14,30> na stałe zamkniesz nieszczęsną zapadnię. Na polu <23,26> leży kolejny złoty kluczyk.

Otwórz kratę <14,20> i omijając niewidzialne płyty obrotowe (korzystaj z mapy lub kompasu) dostań się do przycisku <1,25>. Usuwa on ścianę <1,22>, za którą jest m.in. czwarty złoty klucz.

Za kratą <11,17> jest otwór w ścianie. Wrzuć weń znalezione w skrzyni dwie złote monety. Za otwartymi drzwiami spotkasz grupę Mumii i Niebieskiego. Dalszą wędrówkę uniemożliwia zapadnia. Aby ją zamknąć, należy otworzyć zaklęciem ZO znajdujące się za nią drzwi, a następnie rzucić tam dowolny przedmiot. Wyjęcie srebrnej monety (SILVER COIN) z alkowy <5,14> zamyka drzwi <6,13>. Aby ponownie je otworzyć, włóż coś do pustej alkowy. Znaleziona moneta pomoże Ci otworzyć drzwi <7,11>. Tamże utrudniać Ci będą połączone siły Niebieskich i Kup. Na polu <1,14> leży różdżka (WAND), która trzymającemu ją w prawej dłoni dodaje jeden punkt Mana. Niby nie jest to wiele, ale znacznie przyspiesza awans na wyższy poziom doświadczenia. Ponadto różdżka dysponuje czarem całkowitego uzdrowienia (HEAL), który można przywołać kilkakrotnie. W skrzyni na polu <1,18> oprócz błękitnego magicznego pudełka, jest kilka monet. Wyjmij miedziaka i wrzuć go w znajdujący się tu otwór. Następnie włącz przycisk <2,18>, który usuwa ścianę <3,16>. W pomieszczeniu za tą ostatnią jest piąty złoty klucz.

Za kratą <11,15> spotkasz Kupę i Niebieskich. Na polu <1,5> jest skrzynia, a w niej Zwierciadło Świtu (MIRROR OF DAWN). Aby ją wydobyć, wciskaj kolejno: <2,7>, <8,7>, <14,7>, <4,7>, <10,7>, <6,7>, <12,7>. Uff... skrzynia szczęśliwie zlądowała na polu <1,7>. Wyjmij zwierciadło i przyłóż je do panelu na polu <7,7>. Zza usuniętej ściany <8,8> wyskoczą dwie Mumie. Po zabiciu drani zabierz ostatni złoty klucz.

Złotymi kluczami otworzysz cztery kraty, począwszy od <23,1>. Na polu <28,1> jest Ołtarz Odrodzenia, a w nim klucz Ra (RA KEY). Ten ostatni schowaj głęboko w swym plecaku – będzie potrzebny dopiero na siódmym poziomie. W alkowie na polu <28,3> jest kolejna pusta flaszka.

Za drzwiami <28,6> (złoty klucz) są dwie Kupy, a także część zbroi i kolejna butelka. Po walce z bestiami radzę podreperować nadwątlone siły, gdyż wciśnięcie znajdującego się tutaj, ledwie widocznego przycisku uwalnia dwóch najgroźniejszych Niebieskich zza ściany <30,6> (ogniste kuleczki rekomendowane). Aby uniknąć „przyparcia do muru" i w razie kłopotów mieć możliwość odwrotu, jak najszybciej musisz opuścić swoją komnatkę. Po zabiciu potworów wróć do ich pomieszczenia. Leży tam najprawdziwszy rycerski miecz, który już niebawem ukaże Ci swe zalety.

Przed zejściem na poziom czwarty warto wrócić na drugi i uzupełnić zapasy wody (fontanna <7,3>).

POZIOM 4

W okolicach schodów czyha na Ciebie mała, ruchliwa Kupa. Zamień ją w stertę bezdusznych głazów i udaj się na pole <24,1>, gdzie czeka na Ciebie bukłak i toporek. Ten ostatni z pewnością ułatwi Ci rąbanie Grzybów w odnodze <26,6>. Po walce pieczołowicie pozbieraj jadalne grzybie resztki, pod którymi znajdziesz złotą monetę. Drzwi <22,7> wykorzystaj w walce z trzema koczującymi tam Kupami. Przyda się też trochę trującego gazu. Po walce zabierz kolejną złotą monetę.

Wróć do korytarza, w którym znalazłeś topór i rozbij drzwi <23,2>. Niewidoczna płyta na polu <18,2> otwiera kratę <15,2>. Nad płytą jest również przycisk przenoszący ekipę w jej pobliże. Włącz go i szybko rusz się dwa razy w prawo. Po drugiej stronie jest dźwignia, którą na stałe otworzysz tę kratę. Aha, byłbym zapomniał: fauna podziemi wzbogaca się o nowy gatunek:

• **ROBALE** – te gigantyczne fioletowe dżdżownice są niezwykle niebezpieczne. Kilka beknięć takiego stwora z reguły wystarcza, by Twój Mistrz poznał uroki zaświatów. Na dodatek są bardzo szybkie i jadowite. Najłatwiej eliminować je kołując i tłukąc w rytmie „kwadrat". Walka bronią konwencjonalną, wspomaganą ognistymi kulami, jest wystarczająco skuteczna. Drzwi i kraty odradzam, gdyż często trzeba robić przerwę w celu leczenia i detoksykacji, a to niemiłosiernie wydłuża bitwę z Robalami. Robaczane mięsko jest (fuj!) jadalne.

Na poziomie tym spotkasz jeszcze w liczbie sztuk jeden następujące potworki:

• **OSY** – jadowite i szybkie, lecz mało odporne. Najlepszym środkiem na nie jest ognista kula (zabija owady na śmierć!)

• **DUCHY** – niegroźne. Niszczysz je za pomocą zaklęcia DES EW (przeciwnik niematerialny). Pamiętaj, że drzwi i ściany nie stanowią dla nich żadnej przeszkody.

Grupy Robali, które spotkasz w okolicach kraty <15,2> są „nadziane" (złota moneta). U wylotu ścieku <11,3> jest ukryty złoty klucz. Zza ściany-złudzenia <14,11> zabierz błękitne magiczne pudełko.

Sforsuj drzwi <25,11> i <28,10>. W zaułku na polu <21,15> leży kolejna magiczna różdżka (+6 Mana), a na polu <24,21> – mała tarcza. Złoty klucz włożony w zamek <29,25> uruchomi teleport <31,25>, który pozwala ominąć sporą część podziemi z jedną grupą Robali, przenosząc Cię na pole <15,14>. Jeżeli zaś chęć przygody weźmie górę nad instynktem samozachowawczym, to ruszaj ze mną w korytarze <31,30> trzebić niewiernych!

Drzwi <19,18> należy potraktować brutalnie. Za kolejnymi drzwiami czeka Cię walka z Robalami. W przypadku kłopotów drzwi umożliwią niezbędną przerwę w walce. Po wykończeniu bestii zabierz hełm z pola <19,30>, trochę skórzanego ciucha z <17,32> i pustą flaszkę z <15,26>. Komnatę opuścisz drzwiami <14,27>. Po wyjściu lepiej je zamknij, bo gdy się oddalisz, pojawią się tam nowe Robale.

Omiń teleport <16,14> – przenosi do spenetrowanej już części podziemi. Za drzwiami <12,14> są dwie grupy Robali. Ponieważ „taki tłok" wyklucza walkę „po kwadracie", będziesz musiał stoczyć bitwę w bezpośrednim starciu, pomagając sobie drzwiami. Lepiej zawczasu przygotuj sobie nieco napojów leczących i odtrutek. Po walce warto zabrać rapier z pola <11,20> i uzbroić weń jednego z Mistrzów. Za ścianą-złudzeniem znajdziesz napój żywotności (NETA POTION). W okolicy natkniesz się na kilka Grzybów i jedną Kupę, a za drzwiami <6,8> czai się kolejna grupa Robali. W tej dużej komnacie znajdziesz nagolenniki (pole <3,9>) oraz gustowne zielone ciżemki, które zwiększają ładowność postaci o kilka kilogramów. Tuż koło drzwi <3,15> leży kolejna flaszka, a za tymi drzwiami... no co?... Brawo! zgadł pan! kolejne Robale! Odkurzacz prześlemy pocztą...

Sześć Grzybów za kratą <2,19> to doskonała okazja do podszkolenia naszych magów w walce, a tym samym zdobycia przez nich nieco punktów życia. Za ścianą-złudzeniem <1,23> znajdziesz mięsko, pochodnię i... druciane skarpetki. Na polu <11,23> leży łuk. Mimo jego wątpliwej wartości bojowej musisz go zabrać, gdyż będzie potrzebny na szóstym poziomie. Na polu <11,24> jest złota moneta.

W nieszczęśliwą Mumię na polu <8,27> rzuć ostrym przedmiotem. Odblokowana płyta otwiera kratę tuż przy schodach na poziom piąty.

Zanim rozwalisz drzwi <1,28> przygotuj się do walki z czterema grupami Robali. Zwabiaj do miejsc umożliwiających zastosowanie taktyki „po kwadracie". Gdy nieopatrznie wywabisz dwie grupy, to albo „rozstrzelaj" jedną z nich ognistymi kulami, albo ratuj się ucieczką do komnaty za kratą <2,19>.

Na polu <7,26> jest „empti flaszk" i róg strachu (brrr), którego brzmienie płoszy niektóre potworki. (cdn)

Jacek „Floyd" Jaśkowski





NA COVER CD

Realm of Sendai

część 2

Dokończenie solucji z poprzedniego numeru.

XII. Tunele poziom 6 (ekipa #1)

Na początek czeka nas długa wycieczka do celu (4x Ws, 5x Pn). W tym miejscu znajdziemy skrzynie (Sk1) zawierające 3x Ceramic Helm, a także podsłuchamy rozmowę Galana i Rocco. Idź na zachód, w skrzyniach (Sk2) znajduje się Sky Amulet i Mace Sword. Idź dalej (3x Ws) w skrzyniach (Sk3) znajdziesz 3x Poison of Healing, 3x Poison of Life, 3x Poison of Health, 3x Poison of Speech, 3x Poison of Courage i 3x Antidote. Idź na zachód, północ, wschód, a następnie dwie lokacje na północ. W tym miejscu staniesz się świadkiem uwolnienia przez Galana i Rocco Demona z innego wymiaru, z którym oczywiście będziesz musiał się zmierzyć. Po wygranej Galan zabierze coś z otwartej krypty i ulotni się pozostawiając nas w sercu trzęsienia ziemi.

XIII. Tunele poziom 5 po trzęsieniu ziemi (ekipa #2)

Idź na zachód, północ, wschód, północ, wschód. Trafisz na tunneler (Tn, taką maszynerię do kopania). Użyj go. W ten sposób cała drużyna wraca do kwatery Gildii. Wygląda na to, że jakiś baron planuje zawładnąć całym królestwem używając magicznych artefaktów znalezionych przez Galana. Następnego dnia macie wyruszyć do stolicy, Vordo, i spotkać się z władcą Sendai.

XIV. Stolica Vordo

I tak oto w trzyosobowej drużynie (Ty, Turing i Kira) dotarliście do stolicy, aby przedłożyć miłościwie panującemu istotę zagrożenia. W mieście trzeba uważać na zachodnie zakamarki – grasuje tam wiele nieprzyjaznych typków. Podobnie jak w innych planszach warto zwrócić uwagę na skrzynki, śmietniczki i... drzewa, na których można znaleźć odżywcze jabłka. Czekaj... nie spiesz się tak. Zanim skierujesz swoje kroki do pałacu, zapraszam na krótką wycieczkę po Vordo.

W pobliskiej Gospodzie (Welcome Inn) możesz przenocować lub porozmawiać z Boonem i Phreadem. Na zewnątrz weź z drzewa 5 jabłek. Idź na wschód. Znajdziesz 2 drzewa (i kolejne 10 jabłek). Idź na wschód. Tu znajdziesz skup przedmiotów (Pawn Shop), gdzie możesz sprzedać zbędny ekwipunek. Idź na wschód. W aptece spotkasz Hennę, będziesz mógł także kupić leki (w tym: Chincona Incense i Arjuna Incense). Idź na północ. W Enchanter's Guild możesz nabyć magiczne przedmioty. W Ancient Treasures – kilka rzadkich przedmiotów. Idź na zachód. W Szkole Białej Magii możesz porozmawiać z Jerrym i Maiko, a także nabyć zaklęcia obronne. Idź na zachód. Przy statule spotkasz Waifa poszukującego psa. Idź na zachód. W Szkole Ciemnych Sekretów spotkasz Kaminska i Gyrona. Możesz także nauczyć się wielu przydatnych zaklęć ofensywnych. Idź na zachód. Spotkasz tu Loptara. W pobliskim sklepie możesz kupić uzbrojenie, jedzenie, picie i antidotum. Idź na południe. Tu natrafisz na strażnika i sklep z wysokiej jakości bronią (Forge). Idź na północ, zachód, zachód i północ. Na zachodzie i wschodzie znajdziesz jabłonie (10x jabłko). Na północy widnieje otwarte wejście do zamku. Oczywiście można darować sobie tę wycieczkę i zmierzać prosto do zamku (Ws, 3x Pn).

W pałacu czeka Cię niespodzianka. Jeśli wolisz sam dowiedzieć się jaka w tym miejscu przerwij czytanie. Dla niecierpliwych – czytajcie dalej.

Wejdź do zamku, przygotuj się na niespodziankę i idź 2x na północ. W sali tronowej, po przedstawieniu Jego Wysokości raportu z wyprawy do kopalń, Demover zareaguje... śmiechem. I w tym momencie wyjdzie na jaw, że Galan działał na jego zlecenie, poszukując potężnych, magicznych artefaktów w ukrytych pod ziemią starożytnych miastach. Hm... Demover ma zapędy tryana i pragnie zawładnąć wszechświatem. Grupa naszych bohaterów nie zastanawiając się długo atakuje Demovera (w tym czasie Galan się ulatnia). Po wygranej walce okazuje się, że tak naprawdę walczyliśmy tylko z hologramem. Drzwi do sali tronowej zamykają się, a do środka zaczyna napływać woda. Ostatnim wysiłkiem Kira teleportuje Cię do pobliskich ścieków. Kira i Turing toną w sali tronowej.

XV. Ścieki (Sewers)

Pozostajesz sam. Na wschód nie ma co iść, bo trafimy jedynie na zablokowane wrota. A więc do celu (Pd, Zd, 2x Pd, Zd, 2x Pd, 2x Zd, Pd). W tym miejscu chwila przerwy bo szykuje się finalny pojedynek, oczywiście z napotkanym Galanem. I... nasza podróż kończy się, gdyż Galan jest nie do pokonania! Uwaga dla korzystających z nielegalnego dopingu – przed wkroczeniem do śmiertelnego zaułka zmniejszcie parametry postaci, którą sterujecie – w przeciwnym razie nigdy nie przegracie!

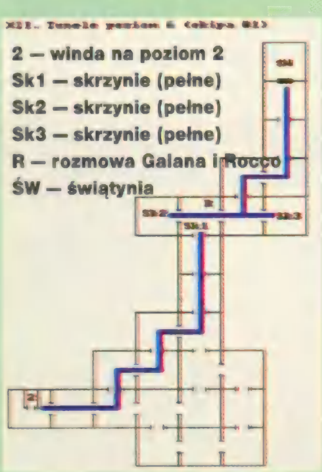
Wygląda to na koniec gry, a właściwie szaleństwo zgodne z kanonami Mangi - śmierć trójki głównych bohaterów... A więc popatrzmy co dzieje się dalej. W Narze tymczasem Sean rozmawia z Eihko (którzy oczywiście zajęty jest graniem...). Do Gildii Łowców wdzierają się strażnicy, którzy przekazują informację od Gubernatora – Gildia ma zostać zamknięta. No ale BonGiovani nie będzie miał lekkiej przeprawy. Sean i Eihko ruszają do ataku. Po wygranym pojedynku wyjdź z Gildii i idź 2x na zachód. Spotkasz strażników pilnujących wyjścia z miasta. Trzeba poszukać innej drogi. Idz na wschód. Sklep z bronią jest już dla Ciebie niedostępny, za to w aptece dalej możesz nabyć specyfiki. Idź na wschód i na północ. Przejdź przez wybudowany niedawno most. Spotkasz tu Veza, Donnie i Miss Ayumi. Spróbuj zeskoczyć do rozpadliny po lewej stronie mostu na północnym brzegu (Z). Trafisz do podziemi.

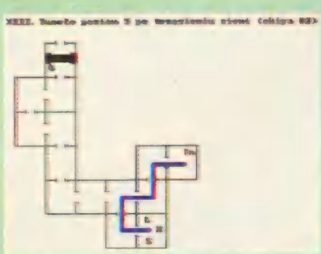
XVI. Otchłań 2 (Chasm 2)

Trudno być banitą. Na wschód nie warto iść – na końcu drogi trafisz na tunneler (W), pozbawiony paliwa... Za to w drugą stronę... (2x Zd, Pd, 2x Zd, Pn, 2x Zd, Pn, Zd, 2x Pd, Ws, Pd, 2x Zd, Pd, 2x Ws, Pd, 2x Zd, Pd, 2x Zd, 2x Pn, Zd, 2x Pn, Zd, Pd, 2x Zd, 2x Pd, Zd, 2x Pd, Zd, Pn, Zd, 2x Pn) trafisz na wyjście (Wy) prowadzące w góry.

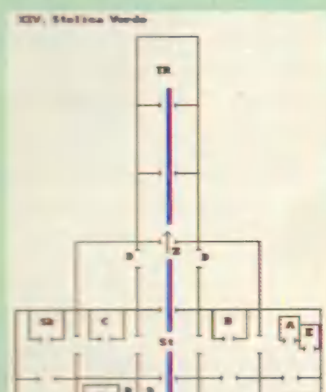
XVII. Góry (Mountain Highway)

Pokonywać tę samą trasę na pieszo.. to żmudne zadanie, ale trzeba. Niedaleko wyjścia (Pd) trafisz na drogowskaz do Kist. Uważaj – drogi pełne są wilków, bandytów i innych cudacznych stworów. Na południe wiedzie droga do Nary – dla nas chwilowo niedostępna. Aby długo nie kluczyć – idziemy: 3x Zd, Pn, 2x Zd, 2x Pn, Zd, Pn, Zd. Udając się na północ możemy zebrać 10 jabłek i porozmawiać z Fosterem. Do gospody nie należy wchodzić – trafimy na Otchłań 1 (te do których zapadła się szkoła) i ponownie będziemy musieli żmudnie pokonywać trasę... Kontynuujmy więc przeprawę: Pd, 2x Zd, Pn, Zd, 2x Pn, 2x Zd, Pn, 2x Zd, 2x Pd, 2x Zd, Pn, Zd, Pd, 2x Zd, Pn, 2x Zd, 2x Pn, Zd, 2x Pn, Zd, Pn, 2x Zd. W tym momencie trafiasz na drogowskaz i grupę robotów dowodzonych przez BonGovaniego, którą musisz zniszczyć. W pojedynku z samym BonGovanim pomoże Ci Ruby, który ni stąd ni zowąd wkroczy do akcji. Po wygranej walce nastąpi chwila rozmowy z Rubym w której m.in. pojawią się wątpliwości co do śmierci Kiry, Turinga i... Ciebie, okaże się także, że Carter ukrył się w opuszczonej grocie.... Zostaniesz w jego kryjówce, z której wyjście prowadzi prosto do wioski górniczej Kist. Zanim

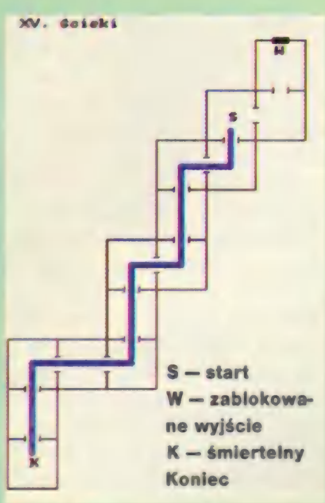


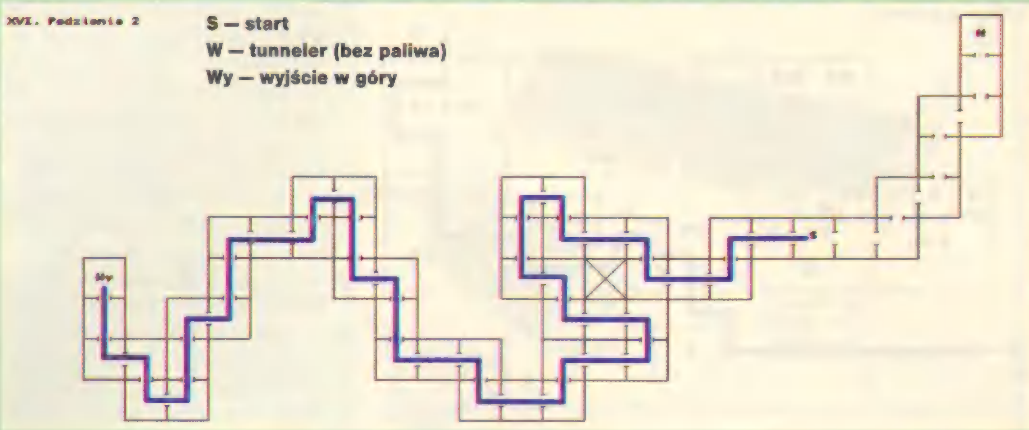


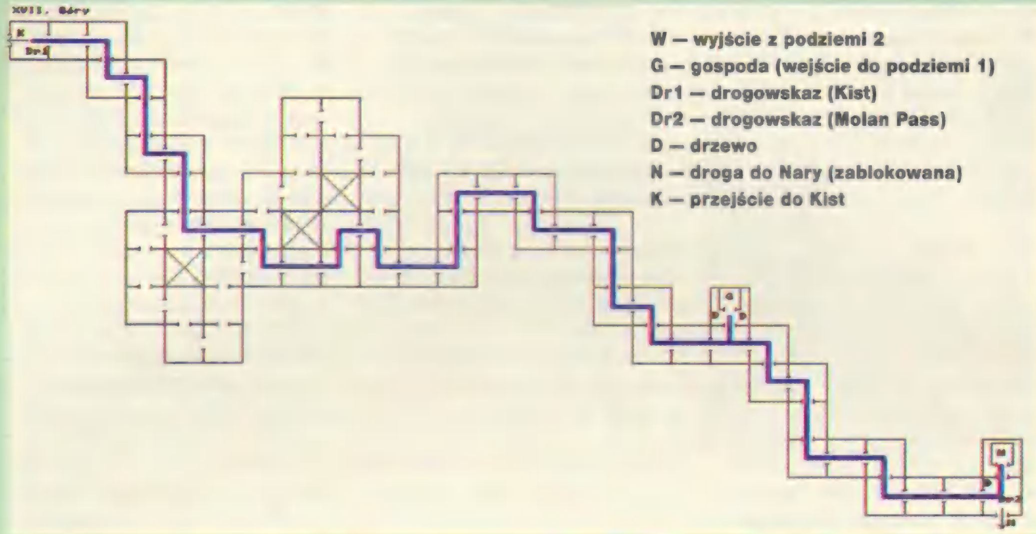
K – komputer, L – lodówka (pełna), S – skrzynia (pełna), Tn – tunneler

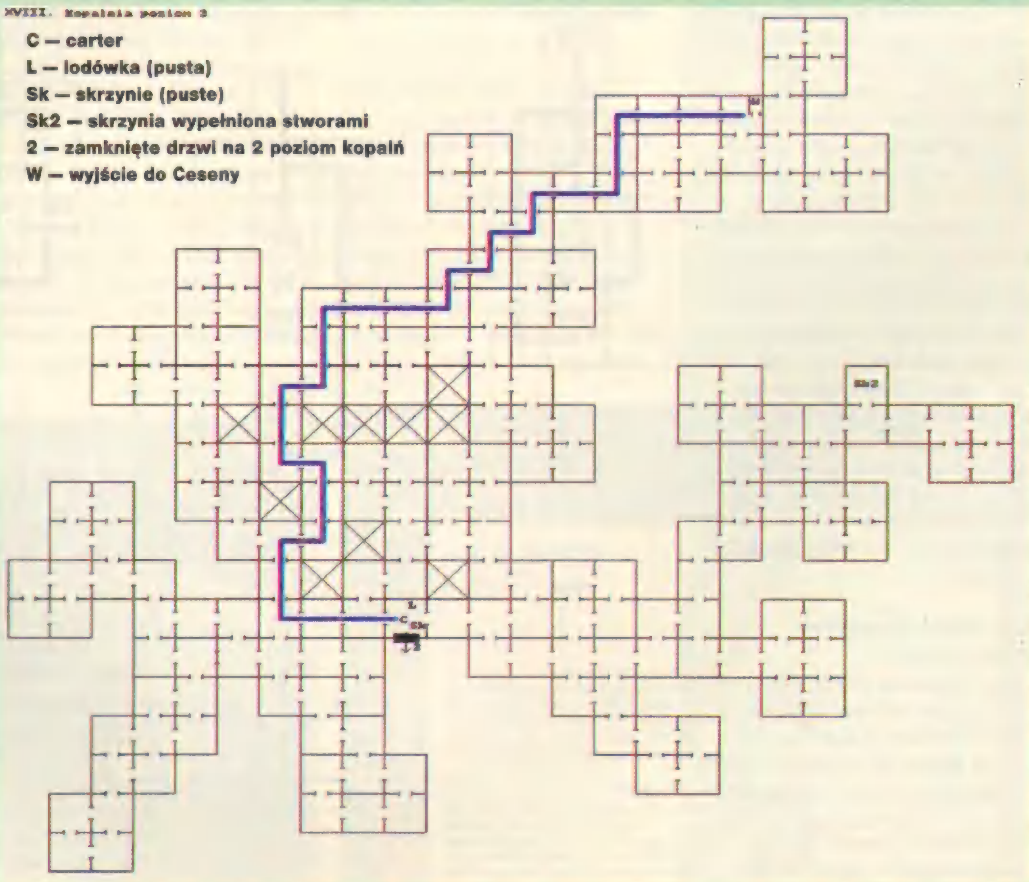


G – gospoda, W – wyjście do Nary i Kist, D – drzewo, S – skup przedmiotów, P – apteka, E – enchanters guild, A – ancient treasures, B – szkoła białej magii, St – statua, C – szkoła ciemnych sekretów, Sk – sklep, TR – sala tronowa, Z – wejście do pałacu









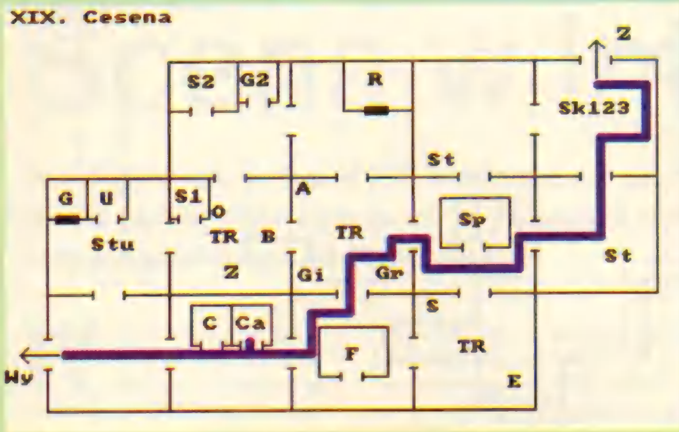
wyruszysz na poszukiwanie Cartera zajrzyj do skrzyń w kryjówce Rubyego - znajdziesz 5x Potion of Healing, 5x Antidote.

Poszukiwanie Cartera i trzeci poziom kopalni.

Wyjdź z kryjówki Rubyego i wejdź do kopalni. Zejdź na poziom 2 (3x Ws, Pn, Ws, Pn) i idź do zablokowanych drzwi (Ws, Pn, Zd). Zapukaj. Otworzy Ci Carter. W ten sposób dostaniesz się na trzeci poziom kopalni. Porozmawiaj z Carterem - przyłączy się do drużyny. Stojących tu skrzyń i lodówki nie ma co przeszukiwać (puste). I ponownie szukamy drogi do wyjścia – czyli na przedpola Ceseny.. Tym razem labirynt jest wyjątkowo pokaźny, niemniej nie ma co go przeszukiwać, bowiem natrafimy co najwyżej na puste albo (co gorsza) wypełnione demonani skrzynie. Zmierzamy prosto do celu... 3x Zd, 2x Pn, Ws, 2x Pn, Zd, 2x Pn, Ws, 2x Pn, 3x Ws, Pn, Ws, Pn, Ws, Pn, 2x Ws, 2x Pn, 3x Ws. W tym miejscu natrafiamy na wyjście z labiryntu. Mała dygresja – obieranie najkrótszej drogi do celu ma jedną wadę – tracimy sporą część pojedynków z wrogiem. Warto pamiętać, że każdy pojedynek podnosi liczbę naszych punktów doświadczenia (a co za tym idzie poziom – więc także wszystkie parametry postaci) i zasoby pieniężne.

XIX. Cesena

Na początek krótka wycieczka po mieście. Gildia Łowców (G) została zamknięta. U uzdrawiacza (U) możemy wykurować rany, a także nabyć leki. W sklepie (S1) możemy pozbyć się zbędnego wyposażenia, a także spotkać Bobbyego, który próbuje skompletować szachy. Zakupów możemy także dokonać na targowisku. Na trzech lokacjach targowiska spotkamy Orlando (broń), Bucka (broń), Andrewa (jabłka), Gidget (ubrania), Grimaldiego (amulety), Spikea (cola), Eguisa (talizmany), Zacka (amulety). W Mystery Shop (S2) możemy nau-



TR — teren targowiska, G — gildia Łowców (zamknięta), U — uzdrawiacz, Stu — studnia zaprawiona rumem, St — statek kosmiczny, Wy — wyjście z Ceseny , (zablokowane), Z — wejście do statku kosmicznego (Zuryo Maru), S1 — sklep, S2 — sklep, G2 — gospoda, C — chez Firepower, Ca — kantyna, R — ratusz (strzeżony), Sp — port kosmiczny, F — kuźnia, Sk1,2,3 — skrzynie (pełne), O — Orlando (broń), B — Buck (broń), A — Andrew (jabłka), Gi — Gidget (ubrania), Gr — Grimaldi (amulety), S — Spike (cola), E — Eguis (talizmany), Z — Zack (amulety)

czyć się kolejnej porcji czarów, w gospodzie (G2; Alladin's Inn) spotkamy Alladina, Morgana, będziemy mogli także przenocować. Do Rat za, podobnie jak i do Gildii – zakaz wstępu. W Kuźni spotkamy DeepBoła oczekującego na naprawę, będziemy mogli kupić przyrządy elektroniczne i broń. W porcie kosmicznym trafimy na sklepik, w którym możemy kupić broń i inne gadżety, a także odprawę, do której lepiej się nie zbliżać. W skrzyniach (Sk1,2,3) stojących przed wejściem do Zuryo Maru znajdziesz 2x Potion of Life i 4x Cola. W Chez Firepower (C) spotkasz Miga i Jimbo, będziesz mógł także nabyć uzbrojenie. A teraz do dzieła. Najkrótsza droga do celu wygląda tak: Od wejścia do Ceseny idź na wschód i wejdź do Kantyny (Ca). Podejdź do stołu i porozmawiaj z gościem w stroju Łowcy. Okazuje się, że strażnicy zarekwirowali narzędzie Gallowa, który nie może przez to oczyścić swojego statku kosmicznego z paskudztwa przywleczonego z innych planet. Eihko proponuje pomoc. Sean nagle gdzieś znika z krupierką, ale w jego wypadku to normalne zjawisko. Tak więc w czwórkę wyruszacie oczyścić Zuryo Maru (wyjdź z Kantyny, Ws, Pn, 2x Ws, Pn), przeszukaj skrzynie (Sk1,2,3) i wejdź do Zuryo Maru.

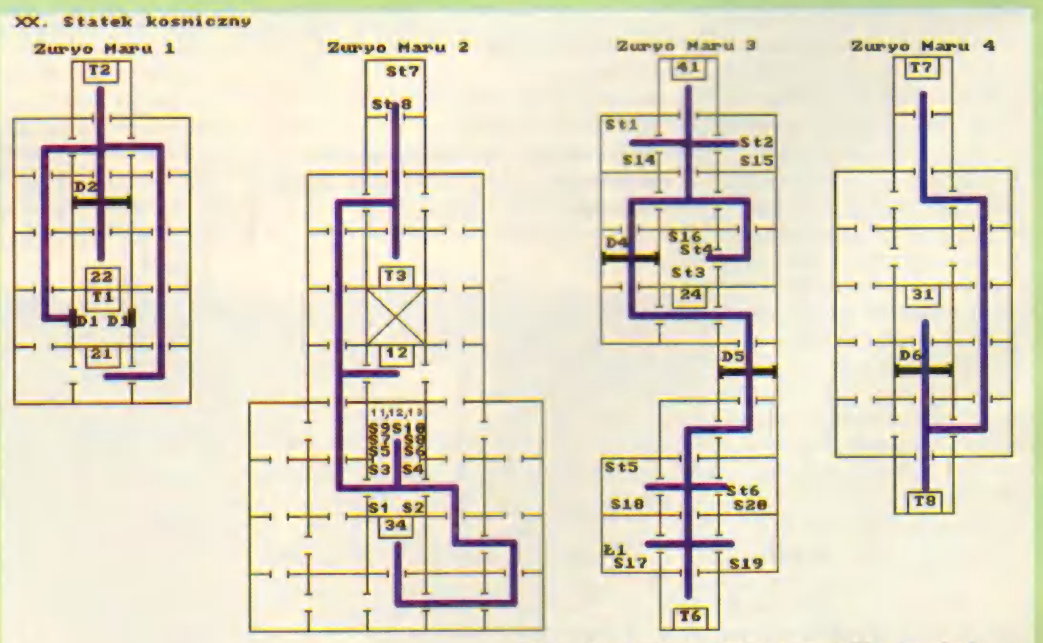
XX. Statek Kosmiczny (Zuryo Maru)

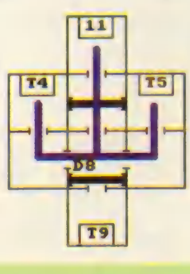
Na tym poziomie praktycznie bez przerwy poruszamy się pomiędzy czterema poziomami statku kosmicznego, dlatego też na mapie i w opisie wszystkie poziomy zostały przedstawione w jednym punkcie. Podejdź do terminala (T1) i otwórz drzwi D1. Idź do terminala T2 (Zd, 3x PN, Ws, Pn) i otwórz drzwi D2. Idź 3x Pd i wjedź windą (22) na Zuryo Maru 2. Idź: Zd, 3x Pn, Ws (w tym momencie możesz iść 2x Pn i wziąć ze stolików St7 i St8 5x Cola), Pd, Podejdź do terminala (T3) i otwórz drzwi D3. Idź: Pn, Zd, 3X Pd, Ws, zjedź windą (12) na Zuryo Maru 1. Idź: 2x Pn, Ws, 4x Pd, wjedź windą (21) na Zuryo Maru 2. Idź: 2x Pd, Zd, Pn, podejdź do terminala T4 i otwórz drzwi D4, idź Pd, 2x Ws, Pn, podejdź do Terminala T5 i otwórz drzwi D5. Idź: Pd, Zd, 2x Pn i zjedź windą (11) na Zuryo Maru 1. Idź: Ws, 4x Pn, Zd, 2x Pd, wjedź windą (22) na Zuryo Maru 2. Idź: Zd, 2x Pd, Ws. Obejrzyj skrzynie S1-S4 (znajdziesz 3x Env Suit, 5x Antidote). Nie zaglądaj pod łóżka – pod niektórymi kryją się stwory. Idź na północ. W skrzyniach Sk5-8 znajdziesz 10x Potion of Healing, 5x Antidote, Skill Sword. Uwaga! W skrzyni S9 siedzą stwory, zaś w S10-13 znajdziesz Combat Pistol, Crystal Shield, 3x Potion of Life, 3x Freeze Bomb. Na 4 poziomie czeka Cię ciężki pojedynek, więc wszystkie znalezione przedmioty mogą się przydać. Idź: Pd, Ws, Pd, Ws, Pd, 2x Zd, Pn, wjedź windą (34) na poziom 3. Idź: Ws, 2x Pd, Zd, Pd, Zd. W skrzyni S18 znajdziesz Targetter, na stole St5 Combat Pistol. Idź 2x Ws. Na stole St6 znajdziesz 5x Potion of Healing, w skrzyni S20 – 3x Flash Bomb. Idź: Zd, Pd, Zd. W skrzyni S17 znajdziesz 3x Shock Dart; uważaj, w tej samej lokacji pod łóżkiem (Ł1) czai się masa stworów. Idź 2x Ws. W skrzyni S19 znajdziesz Potion of Restoration. Idź Zd, Pd. Podejdź do terminala T6 i otwórz drzwi D6. Idź 3x Pn, Ws, 2x Pn, 2x Zd, 2x Pn, 2x Ws, Pd, Zd. Na stole St4 znajdziesz 4x Potion of Health, w skrzyni S16 – 5x Potion of Life, na stole St3 – 7x Antidote. Idź: Ws, Pn, Zd, Pn, Zd. W skrzyni S14 znajdziesz – 3x Potion of Life, na stole St1 6x Antidote. Idź 2x Ws. Na stole St2 znajdziesz 3x Potion of Life, w skrzyni S15 – 6x Antidote. Idź: Zd, Pn. Wjedź windą (41) na Zuryo Maru 4. Idź 2x Pd, w tym momencie możesz iść jeszcze jedną lokację na południe i uruchomić terminal T8, za pomocą którego otworzysz drzwi D8 na Zuryo Maru 2. Aby się tam dostać musisz skorzystać z wind 31, 24, 12, 21. Za zamkniętymi drzwiami znajdziesz terminal T9, którego przeznaczenia nie udało mi się odkryć. Niestety, tę zagadkę muszę pozostawić bez rozwiązania – kontynuujmy wędrówkę po Zuryo Maru 4. Ws, 4x Pn, Zd, 2x Pn. W tym momencie chwila odpoczynku na Mostku Kapitańskim przed trudnym pojedynkiem. Podejdź do ostatniego terminala (T7). Zaatakuje Cię sfora stworów, która trzeba pokonać. Udało się. Statek odzyskany, można wyruszyć w kosmos po pomoc.

Zakończenie

W innej części Sendai budzisz się z czegoś co wydawało Ci się nocnym koszmarem. W rzece zostajesz odnaleziony przez dziecko, gdzie pod czułym okiem jego rodziców płynie czas leczący Twoje rany. Budzisz się w sypialni. W tym momencie zapisz stan gry i wyjdź na zewnątrz. Przygotuj się na dosyć nieoczekiwane zakończenie gry...

VOyager





T1-8 — terminale otwierające drzwi, T9 — terminal, D1-8 — drzwi otwierane odpowiednimi terminalami, 22 — winda na poziom 2 (powrót 12), 21 — winda na poziom 2 (powrót 11), 12 — winda na poziom 1 (powrót 22), 11 — winda na poziom 1 (powrót 21), 34 — winda na poziom 3 (powrót 24), 24 — winda na poziom 2 (powrót 34), 41 — winda na poziom 4 (powrót 31), 31 — winda na poziom 3 (powrót 41), St1-8 — stoliki (pełne), S1-20 — skrzynie (pełne, uwaga St9 — pełna stworów), Ł1 — łóżko, pod którym kryją się stwory

ARNIE 2

Podczas gry wpisz VICKY i wciśnij [Return]. Powinieneś otrzymać 99 żyć i 99 granatów.

ANARCHY

Zagraj i gdy dostaniesz się do listy najlepszych, wpisz w miejsce swojego imienia FUNNY FACE. Teraz ponownie zacznij grę i naciśnij pauzę. Wpisz WELL ARD, aby włączyć cheat. Teraz podczas gry działają następujące klawisze:

[1] – zwiększa przyspieszenie o 100 jednostek
[2] – wypełnia spreadshot meter
[3] – daje bombę
[4] – wypełnia cannon meter
[5] – wypełnia double shot meter
[6] – daje 500 jednostek przyspieszenia
[7] – wypełnia live meter
[8] – zakłada osłonę na Twój statek
[9] – ochrona na ludzi

Oto kody do poszczególnych leveli:

2. 5400	24. 5014
3. 0101	25. 1015
4. 3901	26. 8215
5. 2602	27. 5116
6. 9902	28. 0117
7. 4303	29. 7017
8. 9003	30. 5518
9. 6904	31. 2819
10. 3305	32. 9919
11. 9305	33. 7320
12. 3406	34. 2521
13. 0407	35. 0622
14. 6407	36. 3722
15. 2008	37. 1223
16. 7408	38. 4523
17. 4709	39. 4124
18. 3810	40. 1825
19. 0511	41. 1926
20. 6811	42. 9726
21. 3212	43. 5927
22. 0213	44. 0528
23. 8213	

ANTS

Kody do poszczególnych leveli:

01. INTRO	21. INDEX
02. NITRO	22. XENEX
03. PRISON	23. KIRK
04. TYRELL	24. FIREFOX
05. FORD	25. PREACH
06. KLINGON	26. CHORD
07. POLICE	27. TOCCATA
08. JUMP	28. PLAIN
09. EDEN	29. CASTOR
10. AADVARK	30. ICED
11. P TAU	31. DONKEY
12. REGULUS	32. ROBOMAN
13. SABRE	33. SUBRUN
14. RASTA	34. BLISTER
15. TERRA	35. PANDORA
16. EMPIRE	36. HOPE
17. OEDIPUS	37. ETHEREAL
18. ULYSEES	38. VISTA
19. KRAKEN	39. ANGST
20. FLEECE	40. TEMPER
41. STEEL	49. INGOT
42. MONGOOSE	50. WRAITH
43. FLAME	51. YTANGA
44. EXOFRAME	52. IBSEN
45. SCORE	53. NATION
46. AYURSO40	54. JUXTA
47. NEMO	55. WURZEL
48. MEGA	56. FIN

APIDYA

Podczas gry naciśnij pauzę, po czym wpisz ULRDABBA. Dostaniesz całe uzbrojenie. Nie powtarzaj czynności, gdyż przy kolejnym wpisaniu hasła stracisz życie. Oprócz tego na planszy tytułowej wklep następujące kody do leveli:

2. MISSHONEYBEE
3. DEPUTYOFLOVE
4. HASTALAVISTA
5. SNEAKPREVIEW
6. SHOWCREDITS (wciśnij [Return] po wpisaniu tego kodu)

BEAVERS

Na ekranie tytułowym wpisz ZEGOOLI aby zacząć od ósmego levelu. Wpisanie MRCLINK spowoduje start od levelu 15.

Podczas gry wpisz BIGGIGBIB – od teraz następujące klawisze są aktywne:

[F1] – cofnięcie się do poprzedniego levelu
[F2] – następny level
[Space] – możesz latać (podczas latania przytrzymanie przycisku [Fire] spowoduje dwukrotne przyspieszenie.

BUMP'N'BURN

Jeśli brakuje Ci kasy, to zamiast wybierać „Start Game", wybierz „Exit". Gdy pojawi się płonąca flaga, szybko wpisz ZXR750R. Ekran błyśnie gdy dobrze wpisałeś. Wpisanie w ten sam sposób hasła HOUSEY da Ci możliwość wyboru muzyczek.

BUNDESLIGA MANAGER PRO

Aby oszukać bank i zarobić dużo kasy, idź do banku i trzy razy z rzędu załóż pożyczkę na 1 markę. Teraz idź powtórnie do banku i poproś o czwartą pożyczkę w wysokości 3,999,999 DM. Powiedzą Ci, że nie możesz brać czwartej pożyczki, ale pieniądze i tak wpłyną na twoje konto.

CAPTAIN DYNAMO

W tablicy najlepszych wyników wpisz PURPLE RAIN albo SEXY PRINCE jako swoje imię, a uzyskasz nieskończoną liczbę żyć. Dodatkowo klawiszami [+] i [-] przeskakujesz levele do przodu lub do tyłu.

CREATURES

Umieść joystick w drugim porcie i poczekaj na planszę tytułową. Gdy zacznie grać muzyczka na planszy najlepszych wyników, zacznij ruszać joyem we wszystkich kierunkach, a postać zacznie tańczyć i zrobi się szara. Masz teraz nieskończoność żyć na normalnych planszach (nie dotyczy plansz z torturami). Aby móc przeskakiwać levele, spauzuj grę i wpisz A FINE KETTLE OF FISH. Teraz działają następujące klawisze:

[F1] – plansza 1.1
[F2] – plansza 1.2
[F3] – tortury 1
[F4] – plansza 2.1
[F5] – plansza 2.2
[F6] – tortury 2
[F7] – plansza 3.1
[F8] – plansza 3.2
[F9] – tortury 3
[F10] – przeskok do kolejnego levelu
[C] – wyłącza triki

DIE HARD 2

Podczas gry wpisz KAREN aby uzyskać nietykalność. W górnym lewym rogu ekranu pokaże się świecąca ikona, informująca Cię, że trik działa. Teraz wciskaj następujące klawisze aby uzyskać ciekawe efekty:

[F1] – skok do pierwszej części levelu
[F2] – skok do drugiej części levelu
[F3] – skok do trzeciej części levelu
[1] – [5] – skakanie po levelach
[U] – przewracanie obrazu do góry i do dołu
[R] – ponowne rozpoczęcie danego poziomu i zebranie bonusu
[W] – wybieranie broni
[D] – informacje o programie
[G] – dodaje granatów
[M] – dodaje magazynków do broni
[.] – dodaje energii życiowej
[Enter] – zabija wszystkich na planszy

EPIC

Kody do poszczególnych poziomów:

1. AURIGA
2. CEPHEUS
3. APUS
4. MUSCA
5. PYXIS
6. CETUS
7. FORNAX
8. CAELUM
9. CORVUS

Wciśnij [LShift] i wolno wpisz NEM YDID EHT po czym naciśnij [Return]. Powinieneś usłyszeć dźwięk. Od teraz klawiszem [C] przeskakujesz do następnej misji. Dodatkowo [Enter] na klawiaturze numerycznej ma kilka funkcji, m.in. dodaje paliwa, reperuje osłony, i dopala bronie. Zmian tych dokonujesz używając joya i naciskając dół.

FLASHBACK

Oto kody do wszystkich plansz, na wszystkich poziomach trudności (dotyczy wersji angielskiej):

Easy	
1. WIND	2. SPIN
3. KAVA	4. HIRO
5. TEST	6. GOLD
7. WALL	

Normal	
1. FIRE	2. BURN
3. EGGS	4. GURT
5. CHIP	6. TREE
7. BOLD	

Difficult	
1. MINE	2. YOUR
3. NEST	4. LINE
5. LISA	6. MARY
7. MICE	

GULP

Kody do wszystkich leveli:

2. WILLOW	15. GNOMES
3. BROOKS	16. PUPPET
4. KARLOF	17. AMORPH
5. BMOVIE	18. GALAXY
6. JEKYLL	19. ALARMS
7. SCALES	20. PHOTON
8. SALMON	21. LASERS
9. PIRATE	22. RIPLEY
10. SEAGUL	23. HUGGER
11. WWORLD	24. NATION
12. PENCIL	25. T-2000
13. SKATES	26. ENDTHE
14. VISION	

JAGUAR XJ 220

Włącz radio zamiast odtwarzacza płyt kompaktowych i ustaw częstotliwość na 065.4, a z łatwością pobijesz rekord trasy. Jest jeszcze jeden sposób na pewne zwycięstwo – gdy spiker powie, abyś włączył silnik, naciśnij [Fire]. Gdy powie „Go", wtedy szybko wciśnij [P] aby spauzować, a następnie wciśnij [P] ponownie, aby odpauzować grę. Zakończysz wyścig natychmiast z najszybszym czasem.

LETHAL WEAPON

Podczas gry wciśnij i przytrzymaj [Alt+Y] + jeden z wymienionych poniżej:

[0] – [9] – przeskakiwanie leveli
[F1] – [F10] – różne misje
[D] – umierasz
[I] – wyłącza kolizje sprite'ów
[F] – tryb latania
[K] – zwiększa ilość amunicji
[L] – zwiększa liczbę żyć
[M] – wyłącza sprite'y
[N] – wyłącza sprite'y i platformy
[Q] – game over

Kody do leveli:	lub
1. KUIRFR	1. ABSAOL
2. BEIFCF	2. SSLOUL
3. RDRKBA	3. BUIECR
4. LYLSUA	4. LIRKRK

OVERKILL AGA

Wpisz NZL jako swoje inicjały w high score. Gdy rozpoczniesz grę, będziesz miał nieskończoną liczbę żyć.

RICK DANGEROUS 2

Gdy wpiszesz w high score POOKY jako swoje imię, to będziesz mógł wybierać długość poziomów. Aby uzyskać nieskończoność żyć wystarczy wpisać na ekranie tytułowym Burn in Hell.

Listy

JA W SPRAWIE FORMALNEJ...

• Jak zapewne zauważyliście, rozpisaliśmy nową ankietę. Jak zwykle namawiam do jej wypełnienia nie tylko z powodu nagród – po prostu od tej ankiety zależy przyszły kształt ACS. Jeśli masz A500 i lubisz gry, pokaż że istniejesz, nie pozwól by wymagające użytki zawładnęły ACS-em, spychając gry na margines. Jeśli natomiast masz silny konfig i nie lubisz gier, nie daj sobie w kaszę dmuchać – jeśli ankietę wypełnią sami gracze, będziesz potem płakał ;).

• Hires został dosłownie zasypany ofertami współpracy z ACS, skutki tego możesz zaobserwować już w tym numerze. Mimo wyraźnej informacji, że „email only", kilka osób przysłało oferty listowne. Panowie, potrzebujemy ludzi, którzy w razie nagłej potrzeby są w stanie w ciągu dwóch godzin dostarczyć tekst do redakcji (e-mailem lub osobiście). Poczta Polska suxx, listy idą kilka dni, czasami dyskietki przychodzą uszkodzone, słowem naprawdę bliska współpraca z nami za pośrednictwem poczty jest ekstremalnie trudna. Wiem, bo użerałem się z taką sytuacją przez ostatnie trzy lata. Dlatego „pocztowcom" polecam dotychczasową, niezobowiązującą formę współpracy, tzn. dzwonicie lub wysyłacie list z propozycją na artykuł (ale jeszcze nie z gotowym artykułem, chyba że liczycie się z tym, że Wasza praca może pójść na marne). Jeśli temat nam odpowiada, dajemy znać, piszecie artka, przesyłacie nam, a my prędzej czy później go publikujemy. Przypominam tylko, że warunkiem zwrotu dyskietki z odpowiedzią jest koperta zwrotna ze znaczkiem. To tyle. Chcemy, by ACS było także Waszym forum, sytuacja gdy do maga piszą trzy osoby na krzyż nie jest zdrowa. Ale nie możemy narażać się na koszmarne opóźnienia z powodu braku jakiegoś, obiecanego tekstu.

• W ACS 1/98 Adam pisał o promotorach i podał garść gier, które można zmusić do odpalenia w trybie np. DblPAL. Oto kilkanaście innych tytułów: Black Crypt, Championship Manager, Codename Iceman, Dark Queen of Krynn, Defender Of The Crown, Eye of the Beholder, Gunship 2000, Hero's Quest, Ishido, Larry 2, Lord of the Rings, Lost Dutchman Mine, MoonBase, PGA Golf, Police Quest 1,2 & 3, PowerDrome, Shanghai, SimLife, Space Quest 1 & 2, Subwar 2025, Surgeon i Zak McKracken.

• Oto, co napisał do nas Adam „ExploRa" Kazmierski:

Czytając numer 6/97 Amiga Computer Studio w dziale LISTY natknąłem się na pytanie „dlaczego ACD32 nie chce czytać złotych płytek?".

Szanowny redaktor (to ja! – przyp RB :) skwitował to jednoznacznie: „...montowano tanie urządzenia CD i nic się nie da poradzić". Po takim tekście na pewno wielu amigowców „biednych" nie nagra płytki na CD32! A szkoda... Jako użytkownik ACD32 postanowiłem sam na własny „wydatek" sprawdzić całą sprawę, a że miałem w pracy sporo softu z Inetu na AmY, postanowiłem skorzystać z nagrywarki. Konfiguracja, na jakiej nagrałem płytę, jest następująca: PC 166 MHz, 16 MB i CDD 2600 PHILIPS x8/x2. Płytka CD-R by PIONEER. Jako że to pece, byłem zmuszony do skorzystania z oprogramowania pod WIN95. Program do nagrywarki to wersja shareware ToGO!. Ale nie ma to znaczenia czy pCxxx czy płytka xxxx czy TDK... Aby dodać pikanterii, program ToGO! w wersji shareware ma tylko jedną opcję filesystemu, a mianowicie CD-XA (CD-ROM/XA) ISO 9660/JOLIET. Dodatkowo preparowana płytka została nagrana jako MULTISESSION z podwójną prędkością. Tak więc, miałem pewne obawy, że nic z tego nie będzie, ale będąc dobrej myśli zrobiłem to co należało. Przyniosłem nagraną płytkę do domu i odpaliłem CD32! Ha! Amiga teraz inaczej uruchamia czytnik CD. Po włożeniu cedeka i zamknięciu klapy robi init jak zwykle, ale... po zwykłym wykryciu płyty dioda się pali, a czytnik STAJE na 3 sekundy, po czym się uruchamia ponownie i płyta jest w 100% do odczytu! Żadnych innych problemów! CD.device spełnia swoją rolę bardzo dobrze. Czyli wniosek jest jeden. Czytelnik, który się skarżył, że CD32 nie czyta CD-R, albo nie umiał nagrać, albo płytka była do „kitu". Jeżeli więc ktoś nie jest pewny, niech najpierw sprawdzi dokładnie informacje od czytelników i swoje... Po co odstraszać kolejnych amigowców? Których nie stać np. na A1200+CDx24...?! Nie byłem pewien i dlatego napisałem, że PODEJRZEWAM iż jest to wina słabych czytników. Bardzo się cieszę, że użytkownikowi udało się odpalić CD-R na CD32. Nie twierdzę, że na CD32 nie pójdzie ŻADEN CD-R, ale faktem jest, że złote płytki (a także część tłoczonych cedeków) nie działa poprawnie w czytnikach mniej znanych firm, a także w CD32 (i cd.device nie ma tu nic do rzeczy).

POCZCIE UDAŁO SIĘ DONIEŚĆ...

Mamy chyba nowych czytelników, bo zalała mnie fala pytań od początkujących. Stare wygi proszę o wyrozumiałość, Wy też kiedyś zadawaliście podobne pytania...

Mam A1200 030 8 MB FAST RAM. W najbliższym czasie chcę kupić dysk twardy od 1 GB wzwyż. Czy mój zasilacz (od A500) to wytrzyma? Powinien, ale na pewno będziesz wiedział, gdy zamontujesz dysk :). Kłopoty mogą się pokjawić, gdy zapragniesz dokupić jeszcze czytnik CD.

Grywam sobie w UFO – Enemy Unknown. Czy Alien Containment zostaje opróżniony po przebadaniu każdego ufoka? Ja też pogrywam sobie czasem w UFO. Po wyciągnięciu z żywego Obcego ważnych informacji, zabija się go (jeśli nie zbadałeś jeszcze danej rasy, robiona jest sekcja). Ciało „przebadanego" Obcego można sprzedać, a Alien Containment nie jest już zajęty.

Istnieje UFO EU – Platinum Edition. Czym się różni od starej? To ta sama gra, tylko wydana ponownie jako budget edition (za mniejszą cenę).

Do czego w UFO służy Mind Shield? Z tego, co pamiętam, chroni przez psionicznymi atakami Obcych.

Czy joypad Boomerang B-432 będzie współpracował z A1200? Przypomnę tylko, że Boomerang B-432 to kontroler do CD32. Tak, będzie działał. Zwykle jako normalny, jednoprzyciskowy joypad, ale w grach osługujących dwuprzyciskowe joye lub kontrolery od CD32 będziemy mieli więcej możliwości.

Czy B-432 jest tak samo ciężki w sterowaniu, jak B-103? Nie, zastosowano w nim podzespoły lepszej jakości. Następne pytanie Czytelnika dotyczy kłopotów z grą K-240, ale chodzi o kopię piracką, dlatego nie odpowiem.

Co mam zrobić, aby na mojej A600 ruszył Robocop 3? Przeczytać dokładnie instrukcję.

Czy Wing Commander w wersji na CD32 będzie chodził płynnie? Pierwsza część WC ma tragiczną grafikę i nie jest oparta na engine 3D, dlatego nie sadzę, by CD32 miała kłopoty z płynnością.

Czy Glooma na CD32 też będzie można uruchomić w wysokiej rozdzielczości, na całym ekranie? Wersję Deluxe – tak.

Pisaliście kiedyś, że do CD32 nie ma żadnych kart turbo, a ja widziałem reklamę SX-32 Pro. SX-32 nie jest klasyczną kartą turbo, choć rzeczywiście dopala CD32. To przystawka podobna do ProModule – dodatkowe gniazda, miejsce na HD i procesor 030 na pokładzie.

Jak ma się Blitz pod względem szybkości działania np. do AmigaE i Amosa? Na to pytanie odpowie nasz spec od „tych spraw" ;) – Maciek Matyka: Rozumiem, że chodzi o szybkość działania programu skompilowanego. Otóż Blitz plasuje się pomiędzy AmigaE (szybszym) i AMOSem (zdecydowanie wolniejszym). Szybkość programów tworzonych za pomocą Blitza może być dodatkowo zwiększana za pomocą wstawek w Asemblerze (podobnie jak w AmigaE), czego nie ma w Amosie.

Mam CD32, Promodule, stację dysków i klawiaturę. W ACS pojawiają się ekrany Workbencha z obrazkami w tle. Jak to zrobić? Podkładanie grafik i patternów na blat i w okna to standardowa możliwość Workbencha. Cały problem w tym, że wraz z CD32 nie dostałeś dyskietek z Workbenchem. Dlatego aby pobawić się z tłami, musisz zdobyć dyskietki od systemu 3.1 (bo taki system ma w ROMie CD32). Najbardziej „prawym" na to sposobem jest zakup systemu 3.1 wraz z ROMem w dowolnej firmie amigowej. Jest to jednak rozwiązanie równie dobre, co kupowanie całego Macintosha, by zdobyć MacOS dla Shapeshiftera :). Innym wyjściem jest znalezienie kogoś z Amigą wyposażoną w system 3.1 (nowsze A1200 i A4000) i skopiowanie dyskietek systemowych. Jest tam (między innymi oczywiście!) program WBPattern odpowiedzialny właśnie za podkładanie grafik.

Jak duży twardziel wystarczy? Pytanie natury filozoficznej, dlatego odpowiedź może być tylko jedna: żaden nie wystarczy. Niezależnie, jak wielki masz dysk twardy, prędzej czy później zaczyna brakować Ci miejsca. Kolejna filozoficzna odpowiedź brzmi: każdy (nawet najmniejszy) twardziel lepszy jest od miliona dyskietek. Chodzi o komfort pracy. Nie napisałeś nic więcej o tym, co robisz na Ami, więc przyjmuję, że na Twoim twardzielu znajdzie się system, trochę gierek, parę użytków shareware i nieco danych. W takim wypadku, jeśli nie jesteś zapalonym kolekcjonerem (dem, grafik, modułów, animacji), wystarczy nawet 120 MB.

Mam CD32 i Promodule. Czy mogę się podłączyć do Internetu? Co będzie mi potrzebne? Oczywiście, że możesz się podłączyć. Masz Promodule, a więc znika problem gniazda Serial. O tym, co będzie potrzebne, obszernie pisał Hires w ACS 3/97.

Na ACS cover 1 znajduje się upgrade AGA do Civilization. Gdzie go nagrać? To nie do końca jest tak – na pierwszym coverze znajduje się plik tekstowy dotyczący wersji AGA gry Civilization. Jest tam opisane, jak przyspieszyć działanie gry, pozbyć się płynnego wyciemniania screenów itp.

Jak myślicie, co jest lepsze – Silent Service czy 688 Attack Sub? Mmm, chcesz przetestować naszą znajomość archiwalnych gierek? SS jest lepsza.

Czy Silent Service I i II chodzi na A600? Tak.

Czy jest możliwe przystosowanie w warunkach domowych monitora SVGA by pracował na takiej częstotliwości, jak większość gier na Amigę? Nie za bardzo. Ale można kupić scandoubler i przystosować sygnał z

Amigi do wyświetlania na monitorach SVGA.

Czy moglibyście opisać wszystkie opcje Deluxe Painta na łamach waszego pisma? Jasne! I jeszcze do tego zamieścimy pełną wersję na coverCD! A na poważnie - chyba żartujesz, to komercyjny program, wszystko jest w instrukcji.

Czy CDTV ma twardy dysk? Nie ma.

Jaką pojemność ma płyta CD, a jaką dyskietka 3,5"? Na cedeku można zmieścić 650 MB (megabajtów) danych. Na dyskietce 0,86 MB. Jest różnica, co?

Grając w Desert Wolf nie potrafię namierzyć celu. Jak to zrobić? Co, nie było w instrukcji? A może ją zgubiłeś?... Sorry, ale taki jest minus pirackich gier.

Jaki amigowy monitor można podłączyć do CD32? Do „gołej" CD32 – stary monitor PAL z wejściem CINCH. Do reszty monitorów musisz dysponować portem RGB, a tego nie ma CD32. Ale można dokupić Promodule lub inną przystawkę, która dysponuje takim portem.

Co to znaczy CD-ROM? Czy skoro Saturn i PlayStation mają czytniki CD-ROM, mogę płyty na te konsole uruchomić na mojej CD32? Co to znaczy, że CD jest zapisany w formacie ISO-9660. Czy CD32 czyta kompakty zapisane w tym formacie? Wow, kłębek nieporozumień. Postaram się go rozplątać. CD-ROM to oznaczenie kompaktu, na którym znajdują się dane komputerowe. Płyty z muzyką oznaczone są dla odmiany CDDA (Comapct Disc Digital Audio). Określenie CD-ROM stosuje się do wszystkich płyt komputerowych, niezależnie od platformy. Aby dane jakoś wpakować na kompakt, trzeba było opracować jakiś system zapisu (czyli odpowiednik naszego fastfilesystemu czy oldfilesystemu). Opracowano jednolity standard – normę ISO o numerze 9660. Korzystają z niego (w różnych mutacjach) wszystkie platformy (poza Macintoshami, które mają własny standard). Oznacza to, że każdy kompakt nagrany w ISO 9660 będzie widziany przez Amigę (i CD32). Ale tylko WIDZIANY. Możemy przejrzeć nazwy plików płytki pecetowej czy od PSX. Jeśli znajdziemy dane w zrozumiałych formatach (obrazki, animacje, sample), możemy je obejrzeć/odtworzyć. Ale NIE URUCHOMIMY na Amidze gry z PC czy PSX. I vice versa.

Czy wiadomo coś o przejściówce ze złącza krawędziowego CD32 na karty turbo od A1200? Niestety, nie słyszeliśmy o czymś takim.

Jakie skanery z przystawkami do przeźroczy można stosować z A1200? Taką możliwość oferują profesjonalne skanery, podłączane przez interfejs SCSI. Najlepiej podejść do tematu od strony programu, który będzie wykorzystany do skanowania i obróbki (polecamy ImageFX lub Art Effect). Kiedy już zakupi Pan odpowiedni program, proszę sprawdzić, jakimi driverami do skanerów dysponuje użytek i według tego dobierać urządzenie.

Gdzie można dostać na dyskietkach programy shareware np. FileMaster i dowolny edytor hex? Zadzwoń do firmy Proline. Oferuje ona zestawy użytków shareware.

Co oznaczają liczby, które często występują po tytule programu komputerowego, np. VirusZ 1.42, Art Effect 2.0? To jest numer wersji programu. Zwykle pierwszą publiczną wersją jest 1.0 – czyli program z grubsza przetestowany i gotowy do użytku. Czasem autorzy wypuszczają jeszcze nie do końca działające wersje (0.x), by użytkownicy pomogli w testowaniu programu (na różnych konfiguracjach – to ważne) i zgłaszali błędy. Dobre programy są stale rozwijane – poprawki niedociągnięć, nowe opcje, drobne zmiany w zachowaniu programu powodują zwiększenie numeru wersji o jedną dziesiątą (1.1., 1.2 itd.) lub jedną setną. Kiedy autor wprowadza radykalne zmiany (np. kompletnie zmienia GUI programu, filozofię działania itp.), numer wersji rośnie o liczbę całkowitą, np. 2.0, 3.0. To doskonale widać na przykładzie systemów operacyjnych Amigi: 1.3 to poprawiona wersja systemu 1.0, ale od OS 2.0 dzieli go przepaść.

Czy po przesiadce z CD32 na A1200 z CD będę miał kłopoty z odpalaniem samobootujących się płyt? Czy będę musiał startować z HD, a dopiero potem z CD? W A1200 czytnik nie jest widziany w momencie startu systemu. Właściwe drivery są na twardym dysku, dlatego najpierw trzeba zabootować komputer z HD. Niektóre drivery do czytników CD pozwalają jednak na emulację CD32 i odpalanie płyt na tę konsolę.

Czy moglibyście co numer zamieszczać na łamach pisma ramkę informującą o aktualnym standardzie komputera Amiga (np. A1200T 040 40 MHz 8 MB FAST 850 HD)? Chcesz z nas zrobić jakichś dyktatorów? Nie czuję się na siłach, by ogłaszać, że „w tym miesiącu standardem jest...". Jeśli uważnie czytasz ACS, wiesz jakie jakie są tendencje, na jakie konfigi wychodzą programy i gry, a na jakie już nie.

Czy dzięki procesorom PowerPC będzie można emulować wszystkie gry z peceta i Maca? Hmm, wszystkie na pewno nie. Jeśli powstanie emulator peceta pod PPC, będzie prawdopodobnie można pograć w gierki poprzedniej generacji, czyli nie wymagające 3DFX. W gierki ze starych Maców (z procesorem 68K) już można pograć (patrz JABCOK), kiedy ukażą się emulatory PowerMaca na PowerAmi, będzie można odpalić nowsze jabłkowe gry.

Rafał Belke

Ankieta

Już dwa lata mijają od ostatniej ankiety. Przez ten czas wiele się zmieniło. Mamy nowych Czytelników, nowy sprzęt itd. Dlatego pora zapytać Was o to, jaka powinna być zawartość ACS, by sprostać Waszym wymaganiom. Tak jak poprzednim razem wśród uczestników ankiety rozlosujemy nagrody. Po drugiej stronie jest reklama, możecie więc wyciąć ankietę nie niszcząc zawartości pisma. NIE PRZYJMUJEMY KSEROKOPII. Ankiety wysyłajcie na adres:

Amiga Computer Studio
Marsa 6
04-202 Warszawa
z dopiskiem: **ANKIETA**

1. Twoje imię i nazwisko (oraz adres, jeśli chcesz uczestniczyć w losowaniu nagród):

....
....
....
....

2. W razie wygranej w losowaniu, jaką nagrodę chciałbyś otrzymać?

( ) Grę
( ) Program użytkowy
( ) Prenumeratę ACS z CD
( ) Prenumeratę ACS bez CD

3. Ile masz lat? ....

4. Jak długo posiadasz Amigę? ....

5. Podaj pełną konfigurację swojego komputera (model, procesor, RAM, wersja Workbencha, łączna pojemność twardych dysków, czytnik CD, karta graficzna, karta muzyczna itp.)

....
....
....

6. Jaki osprzęt planujesz kupić w ciągu najbliższego półrocza?

....
....

7. Czy masz jakikolwiek dostęp do Internetu?

....

8. Do czego używasz swojego komputera?

( ) Gry
( ) Programowanie (w jakim języku? ....)
( ) Grafika 2D
( ) Grafika 3D
( ) DTP
( ) DTV
( ) Edukacja
( ) Biznes
( ) Łączność (modem, Internet, sieci, packet Radio)
( ) Inne ....

9. Z jakich programów korzystasz najczęściej?

....
....
....

10. Jakie inne pisma komputerowe czytasz? Ułóż je w kolejności od (Twoim zdaniem) najlepszego do najsłabszego, umieszczając w tym zestawieniu także ACS.

....
....
....
....
....
....

11. Które z wymienionych w punkcie 8 zastosowań komputera Amiga powinny (wg Ciebie) być najszerzej opisywane w ACS?

....
....
....

12. Jakie działy w ACS czytasz najchętniej?

( ) Nowości
( ) Na Półkach
( ) Retro
( ) Pod Lupą
( ) Shareware
( ) Jabcok
( ) Za Rączkę
( ) Szwindel Zone
( ) Listy
( ) Co nowego?
( ) Scena
( ) Komunikacja
( ) Użytki
( ) Sprzęt
( ) Szkółka
( ) Interface
( ) Na CD

13. Jakie nowe rubryki stworzyłbyś w ACS?

....
....
....

14. Styl którego z redaktorów ACS odpowiada Ci najbardziej (dlaczego)?

....

15. Jak Twoim zdaniem powinny wyglądać proporcje części użytkowej do gierkowej?

( ) Więcej stron o grach!
( ) Więcej stron o użytkach i sprzęcie!
( ) Obecne proporcje mi odpowiadają, nic nie zmieniajcie.

16. Jak odbierasz zawartość naszego pisma?

( ) Zbyt wysoki poziom, wielu rzeczy nie rozumiem
( ) Jest w sam raz
( ) Zbyt niski poziom, mniej łopatologii!

17. Na koniec hyde park. Miejsce dla Ciebie – tutaj umieść swoje własne uwagi dotyczące ACS. Liczymy na konstruktywną krytykę popartą konkretnymi pomysłami (prosimy bez postulatów w stylu „200 stron za 2 zł" :).

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

Co nas czeka w roku 1998?

6. lutego „przemówili" wreszcie oficjele z amerykańskiego oddziału firmy Gateway 2000 – Amiga Incorporated. Derreck Lisle (Event Coordinator) w swojej przemowie do amigowej społeczności przedstawił bardzo optymistyczną wizję Amigi nie tylko w dalszej przyszłości, ale co bardzo ważne także na rok 1998. Derreck Lisle potwierdził jedność planów Amiga International i Amiga Inc. co do rozszerzania działań licencjodawczych, wspominając o istotnej kwestii zdobywania nowych licencjobiorców i umacniania współpracy z obecnymi. Zdaniem Amiga Inc. pozytywne zmiany (m.in. pojawianie się nowego oprogramowania użytkowego i gier) zachodzą nie tylko wewnątrz świata Amigi, ale także wiele dzieje się wokół nas. Jako przykłady przytoczone zostały publikacje dotyczące Amigi w poważnych, niezależnych magazynach internetowych (m.in. Wired) wskazujące na nowe szanse dla naszej, alternatywnej, bądź co bądź, platformy. Najbardziej cieszy kolejna zapowiedź szybkiego rozwoju systemu operacyjnego (którego, wg. słów zarówno Petro Tyschtschenki jak i Derrecka Lisle'a, ujrzymy w tym roku aż dwie wersje) oraz daleko idącej koordynacji z developerami. Cóż, miejmy nadzieję, że tym razem nie skończy się na zapowiedziach... (TF)

Oficjalna PowerAmiga!

Zapadła ostateczna decyzja (wiadomość potwierdzona przez prezesa Amiga International Petro Tyschtschenkę w wywiadzie dla Amiga Plus) co do procesora, który będzie instalowany w nowych Amigach. Po długich debatach (szkoda, że nikt oficjalnie nie zapytał o to amigowej społeczności...) i rozważeniu kolejnych propozycji, Amiga International i Amiga Inc. (odpowiedzialna za Research&Development i sprawy hardware'owe) zdecydowały się na pójście za ciosem projektu PowerUp (pomysł firmy Phase5) i instalowanie procesora z rodziny MC68K (pewnie MC68060, bo reszta już się właściwie wyczerpała) wspomaganego przez procesor PowerPC. We wstępnych projektach brano pod uwagę właściwie wszystkie możliwe kombinacje połączenia procesorów – także Alpha i MIPS jako koprocesory dla Motoroli. Powyższe rozwiązanie ma według Amiga International wiele zalet. Pozwala zachować kompatybilność wstecz bez konieczności przepisywania systemu operacyjnego od samego początku oraz zdecydowanie ułatwi tworzenie nowych wersji systemu. Instalowana jako koprocesor jednostka z rodziny PowerPC zapewni wymaganą przez przyszłe oprogramowanie prędkość oraz pozwoli na podtrzymanie wytyczonej już przez Phase5 drogi rozwoju. Szczegółów co do nowego modelu Amigi nie znamy jeszcze zbyt wiele, ale najważniejsza decyzja została podjęta. (TF)

Koniec FISH-a

Firma Cronus posiadająca wyłączność na dystrybucję kompaktów z oprogramowaniem z biblioteki jednego z najsłynniejszych amigowców – Freda Fisha – ogłosiła właśnie sprzedaż likwidacyjną. Firma doznawała w ostatnim czasie znacznych spadków sprzedaży i dlatego podjęła w końcu decyzję o zakończeniu produkcji i dystrybucji amigowych produktów. Decyzja, jak twierdzą przedstawiciele firmy, nie jest nieodwołalna, ale takich przypadków mieliśmy już dziesiątki – nie ma co pokładać nadziei. Zajrzyjcie jednak koniecznie na ich stronę, gdyż okazje są prawdziwie nieziemskie (kompakty już od 1$ za sztukę) (TF)

www.ninemoons.com

CRONUS

PPC dla Amigi 1200

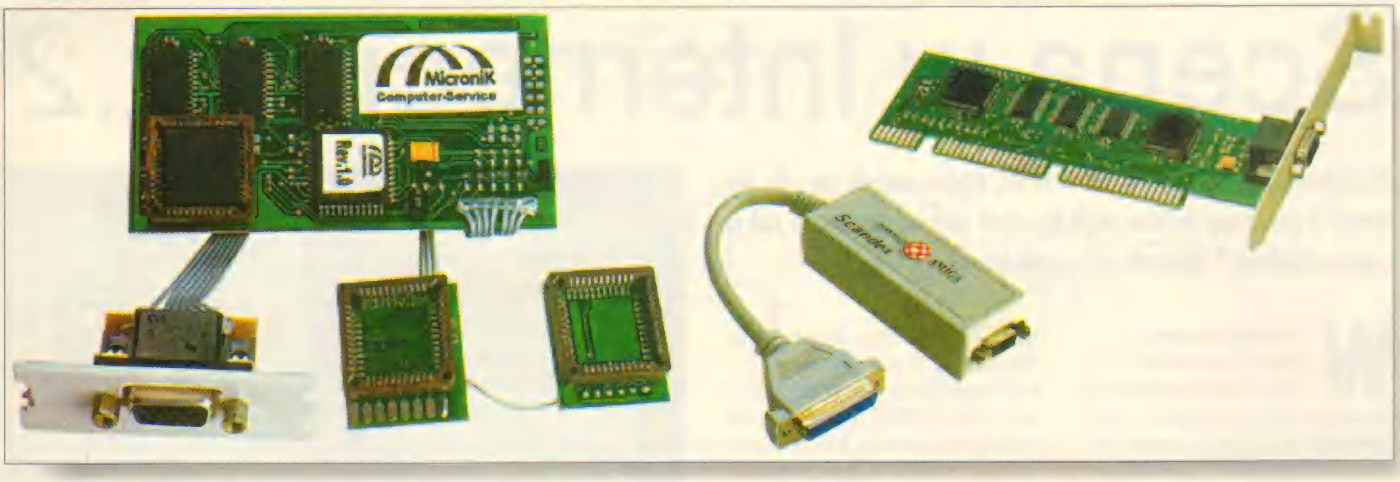
Ruszyła wreszcie produkcja kart BlizzardPPC z procesorami dla Amig 1200. Firma Phase5 zrezygnowała z początkowych planów tworzenia karty z procesorem 030, na rzecz minimalnej konfiguracji Blizzardów: PowerPC 603e 160 MHz i MC680LC40 25 MHz (czterdziestka bez koprocesora). Phase5 planuje także szybsze wersje tych kart wyposażone zarówno w procesor PPC taktowany zegarem 200 lub 250 MHz, jak i Motorolę 68060 50 MHz. Wychodząc na przeciw zapotrzebowaniom mniej zamożnych użytkowników Amig 1200 postanowiono dystrybuować także zubożoną wersję karty Blizzard 603e, pozbawioną kon-

POWER UP
AMIGA™ GOES POWER PC™

trolera SCSI. Wraz z dopalaczem Phase5 dostarczać będzie PPC CD, czyli kompakt z instalacyjną wersją systemu dla kart PPC oraz kilkunastoma programami wykorzystującymi nowy procesor. Jeśli wszystko pójdzie OK, to w chwili gdy czytacie te słowa karty są już w sprzedaży. (TF)

Scandoublery bardziej oficjalne

Firma Micronik nie ustaje w wysiłkach o zajęcie pozycji, jeśli nie najlepszej,



to na pewno najlepiej rozpoznawanej firmy na amigowym rynku. Ostatnio jako jedyny producent scandoublerów, Micronik otrzymał prawo do firmowania ich znakiem „Powered by Amiga". Petro Tyschtschenko wyraził zadowolenie z dostosowywania Amigi do tzw. otwartych standardów (czytaj: standardów pecetowych) i pochwalił Micronika za bycie w czołówce firm spełniających tę wizję. Testy „uhonorowanych" scandoublerów zamieściliśmy w poprzednim numerze ACS. (TF)

Miami 3.0

Jest już najnowsza wersja najlepszego amigowego pakietu sieciowego. Miami, z prostego programu oferującego połączenie z Internetem na zasadzie dial-up, stało się rozbudowanym pakietem sieciowym, oferującym nie tylko protokół TCP/IP, ale także implementację SANA. Nowa wersja, oznaczona już numerem 3.0, zrywa (opcjonalnie) z pakietem MUI wprowadzając możliwość korzystania z GUI bazującego na GTLayout. Dodatkowe możliwości to także obsługa serwerów proxy SOCKSV4/V5, protokołu DHCP i ADSL oraz całkowicie przerobiony MiamiInit supportujący modemy w standardach K56Flex, X2, ISDN oraz karty ISDN i sieci lokalne. (TF)

www.nordicglobal.com

BoXer PowerPC

9. lutego firmy Index Information Ltd., Blittersoft i Phase5 ogłosiły początek współpracy nad rozszerzeniem projektu Boxer, czyli klonu płyty głównej Amigi 4000. W wyniku tej współpracy płyta Boxer wyposażona zostanie w złącze dla karty PowerPC, która nie będzie wyposażona w dodatkowy procesor Motoroli. Karta ta wykorzysta Motorolę zainstalowaną na płycie głównej. Ta prosta karta PPC nie będzie wyposażona także w sloty dla kości pamięci - zastąpi je wprowadzenie 64-bitowej pamięci na samej płycie głównej, dzielonej podobnie jak w kartach CyberstormPPC i BlizzardPPC między oba procesory. Planowana jest także instalacja złącza dla karty graficznej identycznego z tym, jakie znajdziemy na kartach PowerUp, umożliwiającego podłączenie zapowiadanych kart CyberVisionPPC. Komputery oparte na płycie Boxer wyposażone będą w procesor z serii MC68K (od 68040 25 MHz do 68060 66 MHz) oraz jeden lub kilka (!) procesorów PPC. Zapowiadana jest możliwość łatwego upgrade'u z modelu jednoprocesorowego do wieloprocesorowego przez wymianę samej karty PowerPC (na podobieństwo dzisiejszych PowerMaców) (TF)

Nowe wersje Amilopedii

Firma TwinSparkSoft od momentu ukazania się pierwszej wersji Amilopedii dość ostro nad nią pracuje. Nie dość, że poprawiane zostały błędy, które udało się znaleźć tak nam, jak i innym użytkownikom programu, to jeszcze na stronie tej firmy znaleźć można odnośnik do strony poświęconej specjalnie Amilopedii. Znajdziemy tam opis zmian, update'y do ściągnięcia i dosłownie wszystko, co może wiązać się z tym programem. (Seb)
www.tss.com.pl

Smaczny torcik?

Szef firmy Microsoft, Bill Gates, został obrzucony tortami z bitej śmietany. Czwartego lutego na zaproszenie oficjeli ze Wspólnoty Europejskiej Bill przybył do Brukseli (to w Belgii, jakby ktoś nie wiedział :), by wygłosić przemowę na tematy edukacyjne. Gdy wchodził do budynku rządowego, w jego stronę poleciały cztery torty, z czego dwa trafiły w dziesiątkę (czyli w twarz). Mimo (ponoć) doskonałego poczucia humoru, tym razem Gates był zaskoczony i wściekły ze śmietaną na twarzy. Akcję zorganizował anar-



chista Noel Godin, który „załatwił" już w ten sposób kilka sławnych i bogatych osób. Noel zadbał nawet o uwiecznienie wydarzenia - jeden ze wspólników filmował zajście. Film trafił do belgijskiej telewizji i Internetu, a stamtąd prosto na nasz coverCD (w formacie MPEG). Ci, którzy kupują ACS z płytką, mogą zrobić sobie „replay" ;). (RB)

Aminet 23

Najnowsza część kompaktowego Aminetu - 23 - zawiera program Turbo Calc 3.5. Oprócz tego jak zwykle ponad 1 GB spakowanych programów i danych shareware. (RB)





Scena w Internecie cz.2

Dziś kolejna porcja stron WWW, które udało mi się wyłowić z gąszcza bitów błąkających się po naszych jakże „wspaniałych" liniach telefonicznych ;).



W kwestii formalnej, na wstępie wspomnę tylko o skali ocen, ponieważ poprzednim razem całkowicie o tym zapomniałem, za co teraz serdecznie przepraszam. A więc najniższa nota to 1 punkt, a najwyższa to oczywiście 10 (Hurra! Teraz już wszyscy będziemy wiedzieć – przyp. RB ;).

TASKI

Dane: 7
Grafika: 3
Aktualność: ???
Autor: Muffin/Taski
http://termit.ie.tu.koszalin.pl/~muffin/

Na tzw. pierwszy ogień pójdzie strona domowa grupy Taski. Zajrzyjmy więc do Koszalina, rodzimego miasta tejże grupy.

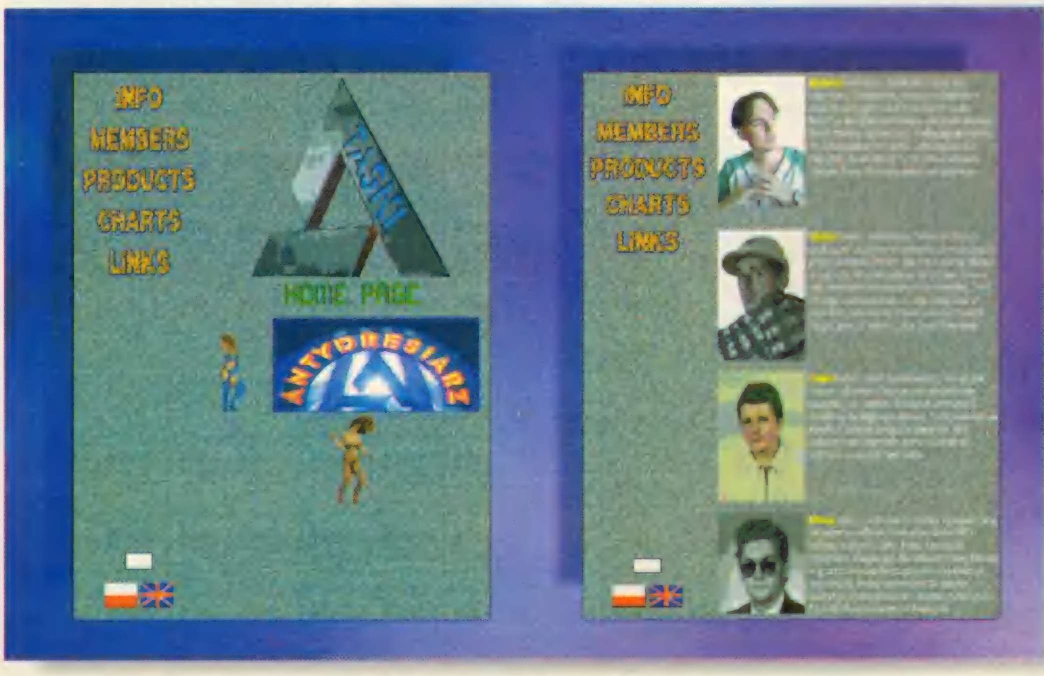
Po połączeniu i wgraniu się wszystkich obrazków i animacji, ekran zostaje podzielony na dwie części (frames). Pierwsze menu związane jest z wyborem interesującego nas artykułu, drugie oczywiście z jego wyświetleniem. Pierwsza rzecz, na jaką zwraca się często uwagę po wczytaniu jakiejkolwiek ze stron WWW, to oprawa graficzna, więc najpierw parę słów o niej. Tło nie jest niestety najwyższej (czasami trzeba się wpatrywać, aby przeczytać jakiś tekst) jakości (MWB?), pare imagesów symbolizujących napisy czy też skrzynki pocztowe również nie należy do najlepszych, jednak należy uwzględnić fakt, że to jednak kwestia gustu. W każdym razie, w mój nie udało im się trafić :). Pod dużym logo grupy znajdują się dwie niewielkie animacje pań, które wykonują dość egzotyczne tańce... Nie wiem, jakie to ma powiązanie z samą grupą, jednak animki te urozmaicają nieco ogólny wygląd pierwszej strony ;). Powróćmy jednak do tego, co proponuje nam główne menu, a są to kolejno: informacje o grupie (gdzie znajduje się m.in. jej historia oraz kilka adresów osób związanych z Taskami), memberlist (czyli skład grupy, gdzie możemy obejrzeć sobie prawie wszystkie osoby z Tasków). Kontynuując, mamy listę wydanych produkcji, chartsy (gdzie możemy wyrazić swoją opinię na temat wydawanego przez nich magazynu – Antydresiarza), a także dział związany z „linkami".

Prawdę mówiąc, strona wzbudziła we mnie mieszane uczucia. Brak możliwości sprawdzenia aktualizacji strony, a także liczby osób, które ją odwiedziły, kiepska oprawa graficzna, niektóre momenty wręcz nieczytelne, ale z „drugiej strony" wiele ważnych informacji o grupie, adresy i chartsy nieco równoważą wymienione wady. Najbardziej brakuje mi na tym site'cie tzw. newsów, które znajdują się na prawie każdej stronie grupy zajmującej się tworzeniem scenowych produkcji.

MOSAIC

Dane: 5
Grafika: 3
Aktualność: ???
Autor: Cash/Mosaic
http://www.polbox.com/c/cashmsc/

Ostatnio znalazłem link do dosyć mało znanej, aczkolwiek dobrze się zapowiadającej polskiej grupy (2 miejsce w intro compo na Gravity2). Jest nią czteroosobowa grupa Mosaic. Ze względu na to, że strona jest postawiona stosunkowo niedawno, bo 08.11.97, a co więcej jest ciągle w fazie rozbudowy, nie zawiera zbyt wielu informacji. Ekran przeglądarki po wczytaniu wszystkich głównych informacji dzieli nam się (w poziomie) na... czarne okienko, w którym jakby czegoś brakuje (być może taki był w zamyśl autora), i okienko właściwe, w którym pojawiają się wszystkie informacje związane z grupą Mosaic. Autor strony przedstawia grupę bardzo rzeczowo, albowiem w 5 linkach. Są to kolejno: memberlist (skąd możemy wysłać list do prawie każdego członka Mosaic), lista wydanych produkcji, adresy ich BBS'ów i FTP'ów, kilka skoków do grup scenicznych oraz specjalny link z pozdrowieniami. Od strony graficznej site ten reprezentuje się niestety raczej nieciekawie. Oprócz głównego logo grupy w głównej części strony i otaczającej to wszystko tekstury, autor nie zamieścił praktycznie żadnych innych grafik. Zaznaczę jeszcze tylko, że strona jest w wersji angielskiej. Czego w niej brakuje? Przede wszystkim możliwości ściągnięcia sobie produkcji tejże grupy, a także nieco lepszej oprawy graficznej. Strona jest skromna, ale rzeczowa.



FACULTY

Dane: 6
Grafika: 5
Aktualność: 5
Autor:: Scribe/Faculty (??)
http://info3.tech.klte.hu/~unreal/

Kilka dni po znalezieniu strony grupy Mosaic natrafiłem na inny site i przekonałem się, że Węgrzy nie gorsi i też swoją stronę mają! I to całkiem niezłą!

Faculty, bo o niej tutaj mowa, to powstała w 1992 grupa amigowo-pecetowa, której ostatnią, na dzień dzisiejszy, produkcją jest slideshow (w kooperacji z Nah-kolor



:) „Dream or reality" z grafiką w wykonaniu Unreala. Na początku wita nas ładne logo grupy, pod którym znajdują się praktycznie wszystkie mogące nas zainteresować informacje dotyczące tejże formacji. A więc jest to skład grupy, kontakt z członkami Faculty przez pocztę elektroniczną, możliwość ściągnięcia sobie wszystkich produkcji grupy, a także skoki do paru ciekawych (zdaniem autora) miejsc w sieci. Dzięki odpowiedniemu linkowi mamy także możliwość zwiedzenia galerii prac takich utalentowanych grafików, jak: Unreal, Airsmith czy też Steve. Pojęcie galerii wg. Faculty nie kończy się jednak na samych obrazkach, bowiem na tym samym site'cie możemy sobie ściągnąć i posłuchać kilka modułów autorstwa Snotty'ego. Dodam tylko, że większość prac zamieszczonych na tym linku zdobyła wyróżnienia na różnorakich parties. Ogólnie rzecz biorąc, najsłabszym punktem tejże strony okazuje się być jej nieprzemyślany design, który IMHO jest nieco monotonny. Ze względu jednak na to, że site ten istnieje stosunkowo od niedawna (od września 1997), niektóre wady można autorowi strony jeszcze „wybaczyć". Mimo wszystko, lepsze rozplanowanie informacji na pewno wpłynęłoby korzystnie na ogólny wygląd strony domowej Faculty.

ANADUNE

Dane: 8
Grafika: 9
Aktualność: ???
Autor:: Action & Kazik / Anadune
http://www.optimus.wroc.pl/anadune

Na koniec zostawiłem prawdziwą „perełkę", którą jest strona domowa grupy Anadune. Oprócz swoich wystrzałowych produkcji na amigowej scenie posiadają bardzo ładnie zrobiony site. Na samym wstępie wita nas wielkie drzewo, które – jakby ktoś jeszcze nie wiedział– jest symbolem grupy. Tutaj Kazik i Lazur znowu pokazali klasę ;). Między gałęziami są ukryte wszystkie kategorie, czyli: produkcje (z informacją o długości archiwum i datą wydania), skład grupy (wraz z możliwością wysłania listu do prawie każdego z członków), nowości i możliwość skoku do kilkunastu stron grup demo-scenicznych i magazynów dyskowych. Celowo pominąłem link „cool", który także znalazł swoje miejsce między gałęziami w logo grupy, ponieważ wart jest on dłuższego omówienia. Jest to (zrobiony wg. pomysłu Actiona) pseudoslideshow jednego obrazka w różnych fazach rysowania przez Kazika, który możemy sobie ściągnąć w postaci animGIFa (400 KB). Jest to bardzo ciekawy i oryginalny sposób zaprezentowania mozolnej pracy grafika 2D oraz jednocześnie udowodnienia „prawdziwości" danego obrazka. Brawa za pomysł!

Niestety, strona nie jest bez wad. A są to m.in.: brak licznika odwiedzających ten zakątek sieci gości, brak informacji o ostatniej aktualizacji strony, przez co ponownie wchodząc na nią po pewnym czasie nie wiemy czy coś w ogóle uległo zmianie... Do wad można by zaliczyć jeszcze wielkość obrazka drzewka, bez którego „ani rusz" (150 KB), ale dzięki dość szybkiemu serwerowi, na którym znajduje się strona, na wyświetlenie tegoż pica nie trzeba długo czekać. Mimo to miałbym małą prośbę do autorów strony, aby zamieścili na stronie także tekstową wersję połączeń, ponieważ wielu osobom z pewnością ułatwiłoby to dalsze obejrzenie tego ciekawego przecież site'u. Widziałem już wiele stron grup amigowych i mogę powiedzieć, że tak dobrze przemyślanych i wykonanych stron jak grupy Anadune jest naprawdę niewiele.

To wszystko na dziś. Zachęcam do przesyłania mi adresów stron domowych Waszych grup, dzięki czemu będzie je mogło zobaczyć większe grono amigowców. Wszelkie sugestie i uwagi proszę kierować na adres:
afi@usa.net

Bartosz Mediger (AmiFlash/Nah-kolor)

PS od RB. Na skutek przeoczenia w poprzednim odcinku zamiast ilustracji w pełnej jakości poszły tzw. podglądówki, przez co screeny nie wyglądały najlepiej. Przepraszam.



NA COVER CD

Amiga i świat World

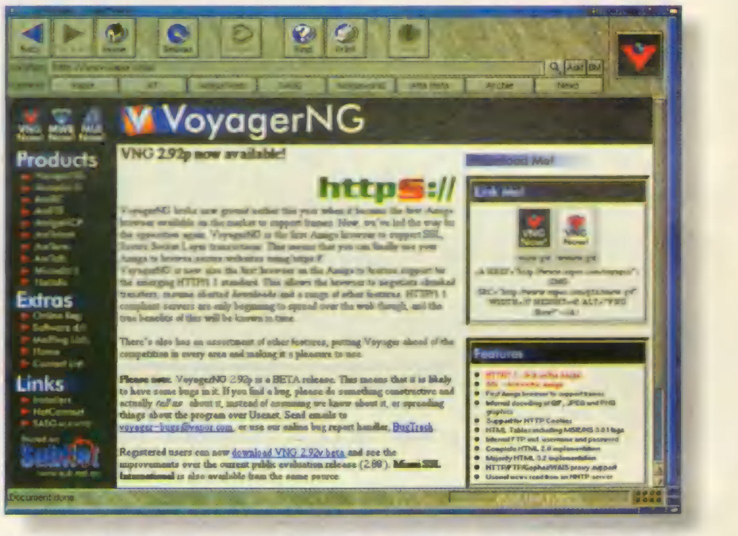
Co to jest WWW, wie chyba każdy. Aby jednak nasze myśli podążały w tym samym kierunku podpowiem, że są to strony hypertekstowe, do przeglądania w Internecie, które zostały napisane w języku HTML.

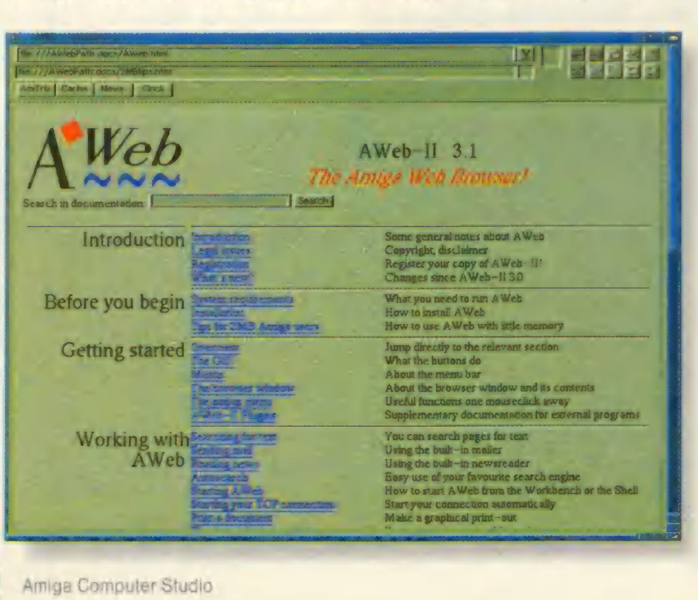
Pod pojęciem strony rozumiem, a raczej mam na myśli, dokumenty tekstowe razem z elementami graficznymi. Popatrz sobie spokojnie, Drogi Czytelniku (może nawet Czytelniczko :-), na wybraną przez siebie losowo stronę w tej gazecie. Czyż nie jest ona piękna (jeśli nie - wybierz inną...)? Właśnie bardzo podobnie przedstawiają się strony WWW, tyle tylko, że zamiast patrzeć na kartkę papieru, patrzymy na ekran monitora (i po czterech, pięciu godzinach dostajemy oczopląsu...). No tak. Wiemy już, co to jest World Wide Web. Teraz należałoby dodać, że taka strona WWW nie jest wydawana raz na miesiąc i nie pachnie drukarnią. Tworzy ją taki sobie pan (pani...), który ma ambicje, by jego stronę odwiedziło jak najwięcej osób. Kolejnym powodem jego starań może być chęć podlizania się swojemu pracodawcy - jeśli pan jest zadowolony, to i pies kość dostanie (to stara indiańska prawda wymyślona przed chwilą przez autora tych wypocin...). Dalej niestety przed nami staje wielkie wyzwanie: jak takowe strony WWW odtworzyć na naszym monitorze...

Nie wystarczy proste przyklejenie jakiejkolwiek kolorowej gazetki do ekranu na klej „Butemprej"*. Do tego trzeba mieć telefon i takie urządzenie jak modem (zresztą do każdej z dziedzin wiążących się z Internetem potrzebny jest modem). Przydałoby się też mieć coś takiego, co fachowcy nazywają przeglądarką. Ta przeglądarka to nie żadna tam blond-cizia, która siedzi na ławeczce i każdy się jej przygląda, ale program ("dzieło stwórcy"), który w mniejszym (lub większym) stopniu potrafi zrozumieć język HTML i efekt swojego działania przedstawić na ekranie naszego monitora. Jakie to przeglądarki można znaleźć na naszej platformie? W zasadzie to liczą się tylko trzy. Są to: AWeb, IBrowse i Voyager-NG. Jest jeszcze wprawdzie kilka przeglądarek HTML, ale są one do tego stopnia mało popularne, że szkoda czasu, by o nich wspominać. Po przeczytaniu tego tekstu możecie organoleptycznie przetestować omawiane przeglądarki, ich wersje demo są bowiem na bieżącym coverCD.

AWEB

AWeb jest najbardziej prostą, pod względem wizualnym, amigową przeglądarką. Dzięki temu, że nie używa MUI, wychwalana jest przez użytkowników mniej rozbudowanych konfiguracji. Równocześnie jest ona dosyć dobra, ba - nawet bardzo dobra, szczególnie w najnowszej wersji - 3.1. Obsługuje ona bowiem skrypty JAVA 1.1, co jest - jak na razie - nowością wśród tego typu programów na Amidze. Wyświetlanie obrazków odbywa się poprzez używanie Datatype'ów, przez co rozpoznawane jest bardzo dużo formatów zapisu grafiki. AWeb w najnowszej wersji jest jak najbardziej zgodny ze standardem HTML 3.2 i potrafi bezproblemowo obsługiwać ramki, tabele (także z tłami), wszelkie atrybuty czcionek (także subscript i superscript) oraz dźwięki. AWeb jest programem w dużym stopniu konfigurowalnym, jednak możliwościami konfigurowania nie przewyższa pozostałych popularnych przeglądarek. Ze względu na fakt niekorzystania z MUI, praca z AWebem wiąże się z pewnymi niedogodnościami zarówno natury estetycznej, jak i funkcjonalnej. Mimo szerokich możliwości ClassActa w dalszym ciągu trudno jest mu dorównać Magic User Interface. AWeb prezentuje się niespecjalnie ciekawie - gadżety dla hot-linków różnią się nieco od zwykłych systemowych, które moim zdaniem są zdecydowanie ładniejsze (o MUI nie wspominając). Także prezentacja tabelek i ramek nie zyskuje na współpracy z ClasActem. Funkcjonalne różnice występują między innymi podczas zmiany wielkości aktywnych na stronie ramek czy ustawiania preferencji. Z drugiej jednak strony niedogodności te rekompensowane są (odczują to zwłaszcza posiadacze słabszych konfiguracji bez kart graficznych) zwiększeniem prędkości odświeżania i generalnie pracy programu.





Znaczną zaletą AWeba w porównaniu np. z IBrowsem jest możliwość obsługi nie tylko znaczników mail, ale także news, no i oczywiście języka JavaScript 1.1. Znaczną wadą z kolei dosyć słaba stabilność programu.

IBROWSE

Kolejną przeglądarką jest IBrowse. W momencie gdy najnowsza obecnie wersja 1.12a ukazała się na rynku, IBrowse był zdecydowanie najlepszą przeglądarką. Od tamtej pory minęło już sporo czasu i program zdążył się już nieco przykurzyć, wciąż jednak spełnia podstawowe zadania przeglądarki. IBrowse wykorzystuje MUI i jest dzięki temu znacznie bardziej funkcjonalny niż AWeb 3.1. Jeśli chodzi o konfigurowanie programu, to w zasadzie nie można mu nic zarzucić, choć w przypadku niektórych opcji (Cache Browser czy EMail) widać już działanie nieubłaganego zęba czasu. IBrowse pod względem obsługi standardu HTML nie wypada najgorzej. Bez żadnego problemu obsługuje bowiem tabelki, ramki oraz cookies. Ostatnio wyposażony został także w SSL Support (Secure Socket Layer) - system pozwalający na strzeżony transfer danych między naszą przeglądarką a serwerem. IBrowse potrafi korzystać zarówno z proxy serwerów dla FTP, telnetu, jak i gophera. Program firmy Omnipresence jest zdecydowanie najszybszą przeglądarką z prezentowanych przeze mnie w tym artykule. Zwłaszcza użytkownicy bardziej rozbudowanych Amig (040 + karta graficzna) będą się mogli o tym przekonać. Do największych wad programu należeć może niewątpliwie brak nowszych wersji, przez co część opcji wykazuje w porównaniu z konkurentami spore braki. Zalety natomiast to duża szybkość działania, możliwość skorzystania z Datatype'ów do dekodowania obrazków oraz niesłychanie funkcjonalna opcja Hot-listy, umożliwiająca zbieranie najciekawszych linków i wyświetlanie ich w jednym z menu.

VOYAGER NG

Czas na Voyagera w wersji Next Generation (NG). Program jak dla mnie - najlepszy, najstabilniejszy (rzadko zrywa połączenie poprzez wyemitowanie guru) i jest najprężniej rozwijającą się przeglądarką na Amigę. Voya-

Wide Web

gerNG wyznaczył i przełamał nową drogę w początku ubiegłego roku, stając się pierwszą dostępną na rynku amigową przeglądarką, obsługującą ramki na stronach WWW. Teraz znowu zaczyna ostro atakować – jest pierwszym amigowym browserem obsługującym transakcje SSL (Secure Socket Layer). To oznacza, że w końcu możesz używać Amigi do przeglądania stron webowych zaczynających się od https://. VoyagerNG jest teraz także jedyną przeglądarka amigową, przeznaczoną do odkodowywania standardu HTTP/1.1. To pozwala przeglądarce negocjować transfery chunkowe, wznawiać downloadowanie częściowo już pozyskanych plików (tzw. opcja RESUME np. w AmFTP). Jest jeszcze wiele korzyści wynikających ze stosowania standardu HTTP/1.1, które będą widoczne w najbliższym czasie. Kolejnym atutem VoyageraNG jest, jak już wspomniałem, jego ciągły i prężny rozwój. Dzięki temu ta przeglądarka nigdy się nie zestarzała (przynajmniej na razie ;-))). Kolejne upgrade'y są dostępne w sieci (w tej chwili mamy wersję 2.92). Posiadacz zarejestrowanej wersji tej przeglądarki może czuć się królem - oprócz darmowego unowocześniania programu, ma również prawo do korzystania z list dyskusyjnych na tematy związane z amigowymi przeglądarkami (z Voyagerem w roli głównej) oraz może zadawać pytania dotyczące Voyagera jego autorom, wysyłając bezpośrednio do nich swoje e-maile. Oto, czym VoyagerNG zasłużył sobie u mnie na miano najlepszej przeglądarki WWW na Amigę:

- HTTP/1.1 – po raz pierwszy na Amidze!
- SSL – po raz pierwszy na Amidze!
- Pierwsza amigowa przeglądarka obsługująca ramki.
- Wewnętrzne dekodowanie GIFów, JPEGów i PNGów.
- Dostarczona z HTTPowymi cookiesami (Internauci wiedzą o co chodzi :).
- HTMLowe tabele, łącznie z MSIE/NS 3.01.
- Wbudowana obsługiwarka FTP.
- Kompletna obsługa języka HTML 2.0.
- Obsługa ważniejszych elementów HTML 3.2.
- Obsługa proxów HTTP/FTP/Gopher/WAIS.
- Odczytywanie Usenetowych newsów z serwera NNTP.

Pamiętać jednak należy, że Voyager nie jest programem bez wad. Do tej pory mimo usilnych starań, nie udało się autorom tak usprawnić swojego produktu, by dorównał prędkością (zarówno dekodowania obrazków, jak i scrollingu) swoim konkurentom. W chwili obecnej VoyagerNG jest zdecydowanie najwolniejszą amigową przeglądarką.

A na koniec miła niespodzianka (ale optymistyczny ten artykuł...). Otóż Vaporware (czyli autorzy Voyagera) uruchomił w Polsce swój punkt rejestracyjny. Rejestracją produktów tej firmy zajmuje się u nas grupa WFMH (to ci od polskiego pakietu Locale), z siedzibą w Szczecinie (notabene – na ulicy, będącej sąsiednią do tej, na której mieszkam...:->). W ramach promocji możemy zarejestrować wszystkie programy Vapora z przeliczeniem 1 DM = 1 zł, czyli prawie o połowę taniej!!!. I tak przykładowo – rejestracja Voyagera z otrzymaniem klucza przez email kosztowała mnie 40 zł. Cały zabieg był bezbolesny (no, chyba że brałbym pod uwagę jeszcze odczucia mojego portfela...) i swój własny KeyFile otrzymałem w przeciągu tygodnia. Jest więc okazja na dokonanie extra zakupu, który na pewno zadowoli najbardziej wybrednego Internautę.

Decyzję o wyborze odpowiedniej przeglądarki pozostawię Wam. Uważam jednak, że dla użytkowników słabszych konfiguracji AWeb będzie najlepszym rozwiązaniem (no chyba, że ktoś nie może doczekać się na support dla JavaScriptu w innych browserach), podczas gdy posiadacze bardziej rozbudowanych Amig wybiorą raczej Voyagera lub IBrowse'a ze wskazaniem na tego pierwszego (no, wcale niekoniecznie - przyp. Hiresa).

Shandor/Relax ITC
wspomagany przez **Hiresa**...

PS. Ciekawe, czy ten artykuł wywoła masę maili i snaili z głosami oburzenia, że IBrowse jest przecież najlepszy albo że strasznie nie doceniamy AWeba...

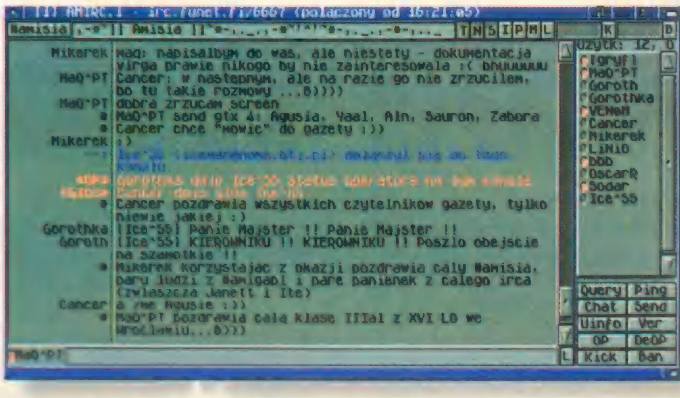
* – nazwa dla bezpieczeństwa czytelnika została zamieniona...



NA COVER CD

AmIRC 2.0

Internet zdobywa sobie wśród amigowców coraz większą popularność. Amiga ma bardzo dobre zaplecze programowe do obsługi Internetu, jednym z takich programów jest AmIRC, którego nową wersję – 2.0 – chciałbym Wam nieco przybliżyć.



TYTUŁEM WSTĘPU

Jedną z usług Internetu jest IRC (Internet Relay Chat, w dosłownym tłumaczeniu swobodna pogawędka przez Internet), umożliwiający nam rozmowę w czasie rzeczywistym z innymi użytkownikami sieci (oczywiście w trybie tekstowym). IRC to bardzo wciągająca zabawa – wchodząc na interesujący nas kanał, spotykając znajomych nam ludzi, możemy rozmawiać długo, nie czując upływającego czasu (i, niestety, w przypadku łączenia z domu, także pieniędzy).

Najbardziej znanym i najczęściej używanym amigowym programem do obsługi IRC jest AmIRC.

WRAŻENIA OGÓLNE

są jak najbardziej pozytywne. Program korzysta z MUI. Jak już kiedyś wspominałem – korzystanie z MUI to dla jednych wada dla innych zaleta, jednak ja jako zwolennik tego standardu uważam, że programowi wyszło to raczej na dobre. AmIRC prezentuje się nieźle zarówno ze strony estetycznej jak i użytkowej – widać, że pisał go ktoś, kto miał pojęcie, co robi.

W archiwum z programem znajdują się również locale w różnych wersjach językowych, jest też polska, co było dla mnie miłym zaskoczeniem.

WYMAGANIA

AmIRC nie jest programem bardzo wymagającym – do poprawnej pracy wystarczy dowolna Amiga z systemem 2.0+ i uruchomionym Setpatchem w wersji min. 40.16. Potrzebne będzie też co najmniej 2 MB RAM. Do archiwum z programem dołączona jest także wersja dla procesorów 020+ i OS 3.0+.

INSTALACJA

programu jest banalnie prosta i sprowadza się do obsługi standardowego Installera. Jeśli ktoś go nie lubi, może zainstalować program ręcznie – nie ma z tym żadnych problemów

RUN

Zaraz po uruchomieniu programu pojawia się lista serwerów IRC. Możemy oczywiście dowolnie zmieniać jej zawartość. Dodatkowo w górnej części okna możemy wpisać standardowe dane potrzebne przy połączeniu z serwerem IRC. Jedną z danych, które musimy podać, jest nick (czyli ksywka). Nicków możemy podać aż 4, co pozwala AmIRCowi wybierać w przypadku, gdy ktoś o takim samym nicku jest już połączony z serwerem. Możemy oczywiście wpisać się tylko w jedno pole – w takim wypadku program będzie dodawał do nicka kolejne cyfry. Po wpisaniu nicka oraz swojego imienia i nazwiska pozostaje już tylko połączyć się z serwerem i zacząć IRCowanie.

W PRAKTYCE

AmIRC jest bardzo wygodnym programem. Tak jak napisałem wyżej, wszelkie funkcje programu są stworzone tak, aby w maksymalny sposób podnieść komfort korzystania z IRC. Trudno tu wymienić wszystkie ciekawe rozwiązania zawarte w AmIRC. Postaram się napisać o tych, które moim zdaniem zasługują na szczególną uwagę.

Jedną z najbardziej przydatnych i bardzo często używanych przeze mnie funkcji jest obsługa clipboardu przez AmIRC. Podam przykład – ktoś na kanale nagle proponuje by zajrzeć na jego stronę WWW podając przy tym pełny adres. Przepisywanie takiego adresu do stringgadżetu w browserze może być żmudne. Co robi w takim przypadku użytkownik AmIRCa? Na pewno zaznaczaliście już jakieś teksty w dowolnym edytorze tekstu za pomocą myszy – właśnie tak się to robi w AmIRCu – tekst po zaznaczeniu zostaje skopiowany do clipboardu. Po wycięciu takiego tekstu (tu: adres WWW) możemy go dowolnie wykorzystać (tu: stringgadżet w browserze).

AmIRC pozwala także na odczytywanie danych zawartych w clipboardzie, co jest równie użyteczne jak poprzednia opcja, szczególnie gdy chcemy coś zacytować, lub kilka razy powiedzieć to samo.

StringGadżet w AmIRCu ma bufor (tak jak CLI Amigi), co pozwala na powtarzanie tych samych (lub wypowiedzianych dużo wcześniej) kwestii. Podobnie jak w CLI rozszerzonym o KingCona, nicki ludzi znajdujących się na kanale nie muszą być wpisywane w całości – wystarczy wpisać kilka pierwszych liter, a następnie użyć klawisza TAB. Nick zostanie automatycznie dokończony przez AmIRCa.

Nowością w AmIRC 2.0 jest Lag-O-meter (TM :). W komunikacji z serwerem zdarzają się różnego rodzaju opóźnienia, potocznie zwane lagami. Lagi to nic innego jak przerwy w docieraniu do nas wiadomości, Lag-O-Meter to nic innego jak wskaźnik lagów, który za pomocą kolorowego paska pokazuje nam aktualne opóźnienia. Dodatkowo AmIRC ostrzega nas, gdy komunikaty od serwera docierają do nas z bardzo dużym opóźnieniem.

Program pozwala na automatyzację procesu rozpoznawania i odczytywania danych przesyłanych przez DCC. Program MIMEPrefs, dołączony do archiwum z programem pozwala na definiowanie konkretnych zachowań programu dla dowolnych typów danych.

Bardzo ciekawą opcją w AmIRC jest tzw. Invite Request – w oknie tym możemy wpisać nicki osób, o których połączeniu (i rozłączeniu) z serwerem chcemy być powiadamiani.

Dodatkowo AmIRC ma możliwość wpisania listy najczęściej odwiedzanych kanałów, z którymi można następnie się łączyć za pomocą podwójnego kliknięcia myszą. AmIRC ma możliwość tworzenia tzw. logfile – pliku tekstowego zawierającego dokładny przebieg naszej „pogawędki".

AmIRC ma port ARexxa. Na Aminecie (i nie tylko) pojawiło się już wiele najróżniejszych skryptów. Port ARexxa w AmIRC jest niezły i daje dość duże możliwości komunikacji z innymi programami, jeśli potrafimy go dobrze wykorzystać.

AmIRC jest aplikacją Plugin API. Oznacza to, że może on korzystać z zewnętrznych rozszerzeń (tzw. pluginów), które mogą być tworzone przez niezależnych programistów. Do programu dołączone są dwa takie pluginy – WallChop, AmiPlug i XDCC.

STATUS PROGRAMU

Omawiany program ma status shareware – opłata rejestracyjna (w polskim punkcie rejestracyjnym... yeah!) wynosi 40 zł. To nie jest wcale dużo, zważywszy na to, co program oferuje w zamian. Do programu dołączony jest również bardzo wygodny w użyciu program rejestracyjny – widać, że potencjalny klient jest traktowany poważnie i bardzo profesjonalnie. Jest to program dotyczący nie tylko AmIRC – zamówić możemy multum innego oprogramowania sieciowego dla Amigi (po zniżkowych – „polskich" – cenach!!!). Brawo!

KRÓTKO MÓWIĄC

Trzeba powiedzieć, że AmIRC to kawał dobrej roboty. Program w pełni spełnia założenia, jakie powinien realizować dobry klient IRC. Jest stabilny i ma bardzo praktycznie zaprojektowane okna i funkcje. Największą jego zaletą jest jednak to, że jest wciąż rozwijany. Polecam!

Maciej Matyka
mmatyka@kki.net.pl



FileX

Oto program, który nie tylko według mnie (hi Aln!), zasługuje na szczególną uwagę. To FileX – edytor heksadecymalny pozwalający na szybką i wygodną ingerencję w strukturę pliku.

OGÓLNIE

Do czego w praktyce mogą być przydatne programy tego typu? Są to użyteczne narzędzia w rękach koderów (trochę mniej, ale także programistów), którzy muszą poprawić/wykasować lub dodać coś do istniejącego pliku, nie tworząc go od nowa. Na pewno wielu z nas używało FileMastera. Program ten ma wbudowaną funkcję edytora hex, który robił dokładnie to samo, co omawiany program. Niektórzy z nas bawili się w „podkręcanie" save'ów tworzonych przez przeróżne gry za pomocą edytora w FM. FileX to również edytor hex, jednak bardziej rozbudowany.

MOŻLIWOŚCI

FileX ma wiele ciekawych funkcji niedostępnych w innych edytorach hex. Na przykład możliwość edycji kilku plików (i nie tylko, ale o tym dalej) jednocześnie. Jak to wygląda w praktyce? Na pewno używaliście CEDa, w którym edycja dwóch plików (i więcej) objawiała się dzieleniem okna programu na dwie (i więcej) części. W FileX rozwiązane jest to identycznie, a nawet obsługa tak podzielonego okna jest o wiele wygodniejsza niż w CEDzie. FileX może być otwarty na dowolnym ekranie publicznym, o dowolnych wymiarach, rozdzielczości, oraz liczbie kolorów. Nie jest to bez znaczenia, gdyż pozwala to np. na odpalenie Asm-One'a, na nim FileXa, co pozwala na wygodniejszą pracę i wspieranie się obydwoma programami naraz (bez niepotrzebnego przełączania ekranów). Chyba najbardziej pomysłową funkcją w programie jest wielopoziomowe Undo/Redo, które jak wiadomo służy do cofania/powtarzania ostatnio wykonanej instrukcji. Liczba poziomów Undo/Redo ograniczona jest tylko wielkością dostępnej pamięci.

FileX jest programem „zlokalizowanym", ma port ARexxa z 77 instrukcjami oraz dodatkowo zewnętrzne komendy CLI służące do komunikacji/sterowania programem. Bardzo wygodnie rozwiązane jest użycie w programie funkcji Search/Replace, których wywołanie powoduje zapisanie danych do pliku „history". Plik ten można potem używać do analizowania dokonanych zmian.

Jedną z nietypowych cech programu FileX jest to, że zamiast pliku można do programu ściągnąć (zgrabować) fragment pamięci. Wystarczy podać adres startu i końca pamięci, którą chcemy zgrabować. Za pomocą tej funkcji możemy ściągnąć do programu część zawartości pamięci Amigi, dokonywać w niej zmian albo zapisać ją na dysk w formie zwykłego pliku z danymi.

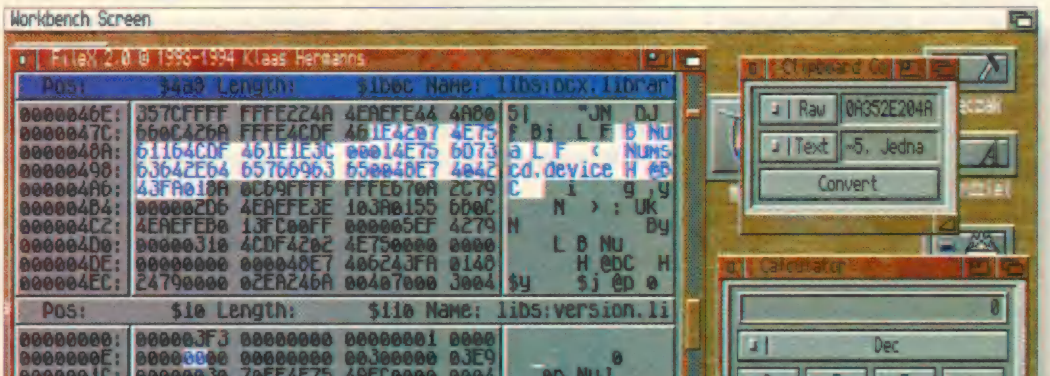
FileX ma wbudowane funkcje operacji na blokach (tak jak w dowolnym edytorze tekstu), które wykonane są naprawdę porządnie i działają bez zarzutu (wykorzystują systemowy clipboard).

Program ma oczywiście możliwość zikonifikowania, wykorzystuje także obsługę poprzez systemowe AppIcon, dając możliwość przeniesienia dowolnego pliku na ikonę programu (utworzoną po jego uruchomieniu) co spowoduje wczytanie pliku do programu.

FileX ma także rozbudowane możliwości konfiguracyjne. Możemy: dostosowywać wielkość okna edycji do wielkości aktualnej czcionki, definiować dane, które mają być wyświetlane w drugiej (po hex) części okna (mogą to być znaki ASCII lub inne o podanym zakresie wartości), zmieniać czcionkę używaną w programie, wybrać ekran, na którym ma działać FileX (lub otworzyć nowy), modyfikować paletę ekranu, na którym znajduje się FileX (także Workbencha) oraz wiele innych, których opis tu jest zbędny, jednakże nie są mniej ważne dla użytkownika.

DODATKOWE NARZĘDZIA

Tak jak napisałem wcześniej, FileX jest używany głównie przez koderów (programistów). Oprócz podstawowych funkcji edycyjnych daje więc użytkownikowi jeszcze dwa narzędzia, które znacznie ułatwiają pracę. To kalkulator oraz konwerter clipboardu. Kalkulatora nie będę opisywał :). Powiem tylko, że wbudowanie takiej funkcji do programu znacznie ułatwia i uprzyjemnia pracę (a przy edycji hex użycie kalkulatora czasem jest po prostu niezbędne). Bardzo ciekawą opcją jest natomiast konwerter clipboardu. Pozwala on na konwersję danych znajdujących się w banku 0 clipboardu między różnymi systemami zapisu (bin/hex/raw/text). Opcja ta pozwala na podglądnięcie z różnych stron tego, co znajduje się w systemowym schowku (i nie muszą to być oczywiście dane skopiowane tam przez FileX!).



GARŚĆ ZALET

Chciałbym teraz trochę pozachwalać omawiany program. Używam go bardzo często i już nie raz zwracałem uwagę na niesamowity wręcz komfort pracy. Widać, że program przed wydaniem był długo testowany i poprawiany. Wszystkie funkcje, które się w nim znajdują, działają bez zarzutu. Program ani razu nie spowodował zawieszenia mojego systemu. Mogę go z czystym sumieniem polecić wszystkim, którzy chcą dokonywać operacji na plikach (lub zgrywać i edytować fragmenty pamięci).

WADY

Tak jak napisałem wyżej, program jest stabilny i dobrze wykonuje postawione przed nim zadanie. Jedynym, do czego można się przyczepić, jest to że program nie jest już rozwijany (i to od 1994 roku!). Nie można się więc spodziewać dodatkowych funkcji (mi np. brakuje opcji porównania dwóch plików), a szkoda bo widząc jakie autor poczynił zmiany z wersji 1.1 na 2.0, można stwierdzić że wersja 3.0 mogłaby być po prostu rewelacyjna. Autor planował, m.in. dodanie obsługi XPK, OnLine help czy edycję bezpośrednio na urządzeniu (!), ale niestety wersja 2.0 będzie musiała nam chyba wystarczyć.

PODSUMOWUJĄC

Na koniec chciałbym zaapelować do rodzimych programistów. Twórzcie takie programy jak FileX. Nie chodzi mi tu oczywiście o stworzenie następnych dziesięciu edytorów hex, ale chodzi mi o jakość programu. Już po pierwszych pięciu minutach pracy z FileX 2.0 zauważyłem, że jest estetyczny i dobrze wykonuje postawione przed nim zadanie. Zalety takie jak stabilność i niezawodność wyszły dopiero po dłuższym okresie użytkowania. Nie obawiam się użyć stwierdzenia, że jakość programu FileX powinna być wzorem dla innych programistów. Bez zbędnych fajerwerków, za to z pożytecznymi, praktycznymi i perfekcyjnie wykonanymi funkcjami. Dodając do tego bardzo rozbudowane (ale na szczęście też bez dodatkowych, niepotrzebnych opcji, które wprowadziłyby tylko zamęt w programie) opcje konfiguracyjne, możemy powiedzieć, że jest to po prostu niemiecka jakość!

NA KONIEC

Program FileX został stworzony w latach 93-94 przez Niemca Klaasa Hermannsa. Jest to program shareware, opłata rejestracyjna wynosi 20 DM lub 15 USD. Użytkowanie wersji niezarejestrowanej (bez keyfile'a) objawia się pojawianiem uciążliwego komunikatu na początku programu (ok. 15 sek.).

Maciej Matyka
mmatyka@kki.net.pl

NA COVER CD

LHA utils

Początkujący amigowcy proszeni są o uwagę. Jako uzupełnienie do serii artów Seba na temat archiwizerów i cruncherów (ACS 5-7/97) przedstawiamy dziś dwa diametralnie różne sposoby na „oswojenie" programu LhA.

Z pewnością najpopularniejszym archiwizerem dla Amigi jest LHA. Choć w tej chwili nie jest to już najnowszy program, nadal utrzymuje prymat w tej dziedzinie i jak na razie nic nie wskazuje na to, żeby ta sytuacja miała się zmienić. Mając Amigę nie sposób nie natknąć się na takie archiwa. LHA jest komendą DOS (nie otwiera okienka na Workbenchu), a jej składnia przyprawia świeżych użytkowników o drżenie kolan. Ale nawet starym wyjadaczom zrzedły by miny, gdyby musieli za każdym razem wpisywać tasiemiec opcji. Jest na to wiele sposobów: można napisać sobie skrypty DOS, odpalające LHA ze wszystkimi potrzebnymi opcjami; można skonfigurować sobie klawisze w Opusie (patrz ACS 6/97)... Ale co zrobić, gdy chcemy rozpakować tylko kilka plików z archiwum? To już sprawia nieco więcej kłopotów, a na dodatek jest dosyć czasochłonne. Użytkownicy Opusa 5.5+ nie mają takich problemów, ale w końcu nie każdy musi lubić ten program (albo mieć odpowiednią konfigurację), nie wszystkich także stać na jego zakupienie (chodzi mi tu oczywiście o legalne metody, niestety mało w Polsce popularne). Na szczęście powstały programy, dzięki którym obsługa archiwów LHA stała się dużo prostsza. Poniżej opisuję dwa z nich, różniące się filozofią działania.

LHA-GUI

Pierwszym z nich jest LHA-GUI, autorstwa Briana D. Kinga. Jak wskazuje nazwa, jest to graficzny interfejs do LHA, ale równie dobrze działa ze zdobywającym coraz większą popularność archiwizerem LZX. Program uruchamia się na ekranie Workbencha, jego interfejs można podzielić na cztery części:

• Wybór archiwum i katalogu docelowego;

• Okienko, w którym widzimy zawartość archiwum;

• Przyciski odpowiadające za podstawowe funkcje LHA (Add, Extract, Delete, Test);

• Okienko pomocy. Opisana jest w nim funkcja programu, którą aktualnie wskazuje kursor. Interfejs ten jest bardzo przejrzysty i nie potrzeba w zasadzie szerzej go opisywać. Skupię się raczej na opisie okna preferencji programu, które pojawia się po uaktywnieniu opcji PREFERENCES z menu PROJECT. Możemy teraz ustalić katalog, w którym znajdują się nasze archiwa (Archives Dir), oraz katalog docelowy, do którego pliki zostaną rozpakowane (Extraction Dir). Możemy następnie ustalić sobie wielkość bufora w pamięci (I/O Buffer; im będzie on większy, tym szybciej program będzie działał). Opcja Speed odpowiedzialna jest za szybkość kompresji, a właściwie za siłę algorytmu. Najmocniejsza kompresja (najmniejsze archiwum wynikowe) trwa najwięcej czasu i na odwrót: najszybsza jest archiwizacja bez kompresji. Mniej więcej pośrodku okna preferencji znajduje się kilka tzw. checkboxów, którymi możemy kontrolować ważniejsze funkcje LHA. To właśnie są odpowiedniki opcji w składni LHA. Omówię tu niektóre, gdyż są istotną częścią programu.

• **Recursive** – gdy ta opcja jest włączona, wystarczy zaznaczyć katalog, a LHA zarchiwizuje wszystkie pliki w nim się znajdujące (a także zawartość wszystkich podkatalogów itd.). Po wyłączeniu tej opcji będziemy musieli zaznaczyć każdy plik oddzielnie.

• **Extract newer** – jeśli podczas rozpakowywania archiwum, LHA znajdzie w katalogu docelowym plik o identycznej nazwie z właśnie rozpakowywanym, sprawdzi daty obu plików. Jeśli obecny w katalogu plik jest starszy od rozpakowywanego, zostanie przez niego zastąpiony.

• **Ignore filenotes** – jeśli ten checkbox jest aktywny, spakowane właśnie (lub rozpakowane) pliki nie będą miały komentarzy (Comments).

• **Add/Extract is move** – pliki rozpakowane są kasowane z archiwum. I vice versa: w przypadku tworzenia archiwum pliki wchodzące w jego skład są kasowane z katalogu źródłowego.

• **Do not compress** – archiwizacja plików bez ich kompresji. Zaznaczone pliki są połączone w jedno archiwum, ale rozmiar tego archiwum jest mniej więcej równy sumie rozmiarów plików źródłowych. Opcja dobra, gdy zależy nam na czasie, a nie zależy na małej objętości archiwum.

• **Ignore empty dirs** – gdy uaktywnimy tę opcję, LHA nie włączy do archiwum pustych katalogów (nawet jeśli są zaznaczone).

• **Keep atributes** – ta opcja działa zarówno podczas archiwizacji, jak i rozpakowywania. Pozwala na zachowanie oryginalnych bitów protekcji plików. W przypadku wyłączenia tego checkboxu wszystkie archiwizowane/rozpakowywane pliki będą miały atrybuty RW_D.

• **Patchnames** – ta funkcja określa, czy archiwizacja/rozpakowywanie plików ma się odbywać z zachowaniem struktury katalogów. Jeśli wyłączymy tę opcję, to np. po rozpakowaniu będziemy mieli wszystkie pliki w jednym katalogu, mimo że oryginalnie były umieszczone w różnych katalogach.

To były wszystkie checkboxy dotyczące ustawiania opcji LHA. Pod nimi znajdują się jeszcze dwa:

• **AutoExtract AppIcon** – po uaktywnieniu tej funkcji na blacie Workbencha pojawia się AppIcon programu. Jeśli mamy do rozpakowania jakieś archiwum, po prostu przeciągamy je myszką na tę AppIkonkę i program automatycznie je rozpakowuje (do ustawionego katalogu docelowego i z zastosowaniem powyższych opcji).

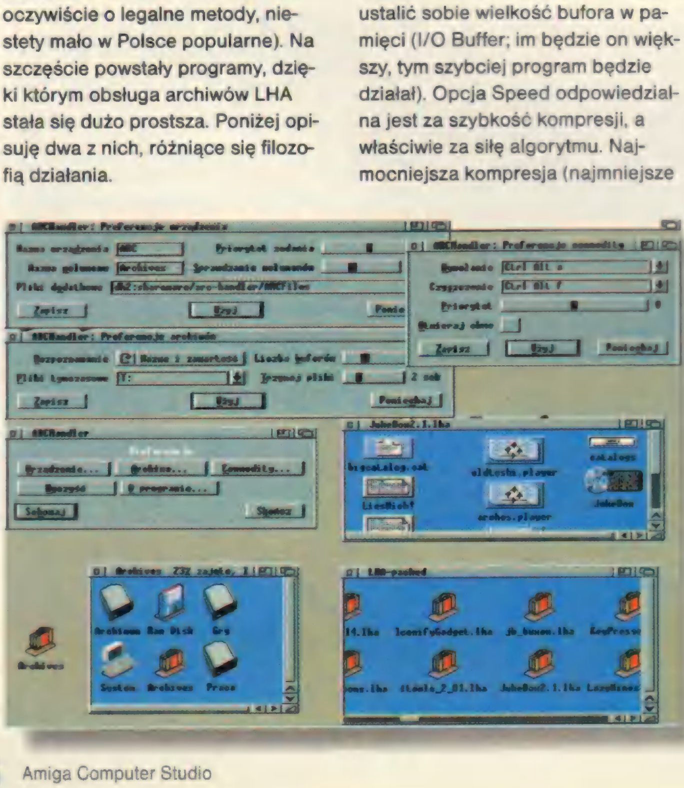
• **Close gadget iconifies** – po zamknięciu okienka z programem (gadżetem w lewym górnym rogu) nie kończymy z nim pracy. Znajduje się on nadal w pamięci komputera, a o jego obecności świadczy ikonka na blacie WB.

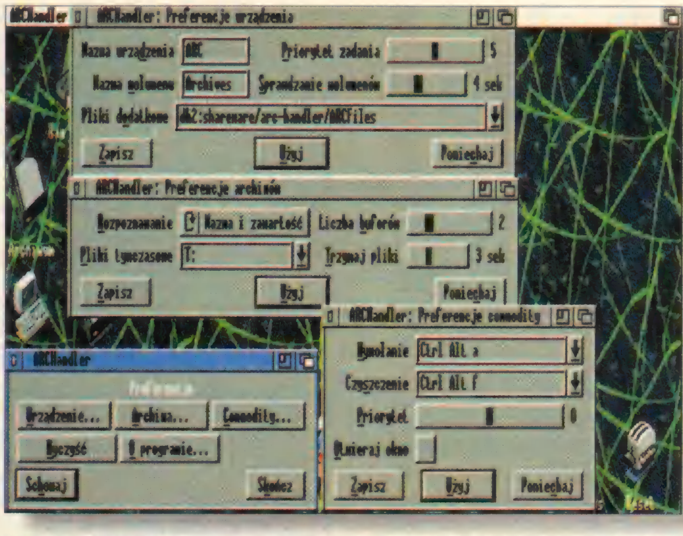
Pod tymi checkboxami znajduje się jeszcze jedna funkcja, a mianowicie Viewer. Możemy tu ustawić sobie dowolny program, który zostanie użyty do przeglądania plików w archiwum. Standardowo jest ustawiony Multiview. Jego użycie jest proste, wystarczy kliknąć dwa razy na wybranym pliku w archiwum. W ten sposób możemy np. przeczytać sobie dokumentację programu bez potrzeby rozpakowywania go.

To już w zasadzie wszystko, co trzeba wiedzieć, aby móc użytkować LHA-GUI. Program jest stabilny, nigdy mi się nie zawiesił. Wymaga co najmniej systemu 2.1 oraz LHA (i/lub LZX, jeśli chcemy korzystać i z tego programu) w katalogu C:. Jest to program typu shareware. Opis oparłem na wersji 1.13.

ARCHANDLER

Drugim programem, który chciałbym tutaj opisać, jest ARCHandler. Jego twórcą jest Rafael D'Halleweyn. Oparł on swój program na zupełnie innej od opisywanego powyżej LHA-GUI filozofii działania. Zamiast otwierać graficzną nakładkę na LHA, ARCHandler pozwala na grzebanie w archiwach z poziomu Workbencha! Wygląda to podobnie, jak w Opusie 5.5+. Jedynym GUI, jakie oferuje program, jest okno preferencji. ARCHandler sprawia, że archiwa są traktowane jak katalogi. Po jego uruchomieniu pojawia się nowy wolumen – Archives (ARC:). Gdy wejdziemy do tego katalogu, ukażą nam się wszystkie dostępne urządzenia (RamDysk, dyskietka, partycje na twardzielu...). Wszystkie pliki i katalogi są normalnie widoczne (te same ikony). Tam jednak, gdzie wcześniej znajdowały się archiwa LHA, teraz znajdują się katalogi, najczęściej właśnie z rozszerzeniem #?.lha. Jeśli przeglądamy je pod Workbenchem, odróżniają się dodatkowo specjalnymi ikonkami. Ikonki te są na dodatek nagrane także jako NewIcons, co dodatkowo uatrakcyjnia ich wygląd. Nikt oczywiście nie każe nam korzystać z Workbencha, równie dobrze możemy użyć do tego jakiegoś programu typu dir-utility (File Master, Disk Master, Directory Opus). Możemy wykonywać właściwie dowolne operacje na plikach w archiwach, bez ich rozpakowywania. Możemy je kopiować (zarówno z archiwum – rozpa-





kowywanie, jak i do archiwum – pakowanie), kasować, przeglądać. Wersja niezarejestrowana jest pod tym względem nieco ograniczona – nie da się skopiować pliku do archiwum. Można za to tworzyć puste archiwa. Wystarczy, że użyjemy funkcji MAKEDIR, a do nazwy tworzonego katalogu dodamy rozszerzenie .lha. Możemy też stworzyć w tym archiwum podkatalogi, ale niestety, aby wypełnić je plikami musimy uiścić opłatę rejestracyjną w wysokości 20 USD. To poważne ograniczenie, ale trzeba przecież uszanować wysiłek autora włożony w opracowanie programu. Dotychczas, gdy chcieliśmy zainstalować sobie znaleziony w czeluściach Aminetu program „SuperHiperMega Utility v2.456z", musieliśmy najpierw rozpakować całe archiwum, a potem dopiero instalować program. Teraz wystarczy tylko uruchomić ARCHandlera, „wejść" do archiwum i nacisnąć ikonkę instalacyjną. Dodatkowo możemy sobie najpierw przeczytać dokumentację programu, jeśli nie jesteśmy pewni, czy opłaca się go rozpakowywać. To oczywiście tylko jeden przykład zastosowania ARCHandlera. Takich możliwości jest więcej, co świadczy o dużej elastyczności programu.

Teraz wypadałoby zamieścić opis ważniejszych funkcji ARCHandlera, gdyż choć sama jego obsługa jest intuicyjna, warto przyjrzeć się opcjom konfiguracyjnym. Opis mój będzie oparty na angielskiej wersji językowej programu oraz na polskiej lokalizacji autorstwa Konrada Dubiela.

Po uruchomieniu ARCHandlera powinno się pokazać okienko konfiguracji. Jeżeli się nie pojawiło, należy wcisnąć kombinację [Ctrl-LAlt-A]. Okno ma siedem gadżetów. Pierwszy z nich, Device... (Urządzenie...), odpowiada za ustawienia dotyczące urządzenia obsługiwanego przez ARCHandler. Możemy tu zmienić nazwę tego urządzenia oraz wolumenu. Opcja Task Priority (Priorytet zadania) ustala priorytet tego urządzenia w systemie. Im większą tu ustalimy wartość, tym większa będzie relatywna prędkość działania ARCHandlera w stosunku do innych programów. Gadget Volume Scan Delay (Sprawdzanie wolumenów) odpowiada za częstotliwość skanowania wolumenu. Trochę to zagmatwane, więc postaram się to wyjaśnić. Amiga, w przeciwieństwie do pewnej puszki na konserwy =^), potrafi „wyczuć" włożony właśnie dysk. Jeśli np. włożymy dyskietkę do stacji, ten fakt zostanie natychmiast zauważony. Ponieważ ARCHandler ma w swym głównym katalogu wszystkie wolumeny AmigaDOS, musi co pewien czas sprawdzać czy coś się nie zmieniło. I właśnie ten czas jest określany jako Volume Scan Delay. String-gadget Extra Files (Pliki dodatkowe) określa umiejscowienie katalogu ARCFiles. Znajdują się w nim dodatkowe pliki używane przez ARCHandlera.

Następnym gadżetem umieszczonym na głównym okienku preferencji jest Archive.. (Archiwa). Pierwsza opcja tam się znajdująca, Archive Recognition (Rozpoznawanie), pozwala ustalić, w jaki sposób mają być rozpoznawane archiwa. Mamy 3 możliwości:

1. Name and contents (Nazwa i zawartość)
2. Filename only (Nazwa pliku)
3. File contents (Zawartość pliku)

Najszybszym sposobem jest sposób drugi, gdyż program sprawdza wtedy tylko rozszerzenie pliku i na tej podstawie decyduje, czy jest to archiwum. W dwóch pozostałych przypadkach sprawdzana jest także zawartość plików, co nie jest najszybszą czynnością, szczególnie gdy w katalogu znajduje się dużo pozycji.

Funkcja Buffers (Liczba buforów), określa liczbę buforów, w których przechowywane są informacje o poszczególnych archiwach, co pozwala na szybszy dostęp do nich, ale jest dość pamięciożerne. Opcja Keep files (Trzymaj pliki) określa czas, przez jaki komputer „pamięta" pliki, które zamykamy. W ten sposób nie muszą one być ponownie rozpakowywane, jeśli otworzymy je zaraz po zamknięciu. String gadget Temporary Files (Pliki tymczasowe) pozwala na ustalenie miejsca, w którym LHA będzie przechowywać tymczasowo rozpakowywane pliki. Standardowo jest to katalog T: (w RamDysku). Jeśli jednak masz tylko 2 MB Ram (lub mniej), lepiej zamień ten katalog na jakiś inny na dysku twardym. Co prawda spowolni to nieco wszelkie operacje, ale będzie znacznie mniej pamięciożerne.

Pora opisać trzeci gadżet głównego okienka preferencji, a mianowicie Commodity... (po polsku tak samo). Możemy tu ustawić sobie dwie kombinacje klawiszy. Hot Key (Wywołanie) to kombinacja używana do wywołania głównego okienka ARCHandlera. Flush Key (Czyszczenie) to kombinacja odpowiedzialna za użycie funkcji Flush (Wyczyść), o której za chwilę. Prority (Priorytet) określa priorytet commodity ARCHandlera w systemie. Pop Up (Otwieraj okno) określa, czy główne okienko ARCHandlera ma się otwierać bezpośrednio po uruchomieniu programu.

Kolejnym gadżetem głównego okienka preferencji ARCHandlera jest Flush (Wyczyść). Użycie tej funkcji powoduje wyczyszczenie buforów ARCHandlera. Jest to szczególnie przydatne, gdy mamy ustawioną dużą liczbę buforów, a zaczyna brakować RAM-u.

Ostatnim gadżetem głównego okienka ARCHandlera jest About... (O programie...). Chyba nie muszę go komentować =^).

I tak dobrnęliśmy do końca opisu ARCHandlera. Czas więc na małe podsumowanie. Co jest lepsze, ARCHandler czy LHA-GUI? Trudno powiedzieć. Oba programy działają w inny sposób i raczej się uzupełniają. ARCHandler ma bardziej intuicyjną obsługę, ale zdarza mu się czasem zawiesić komputer, nie potrafi także obsłużyć archiwów LZX. Jest poza tym znacznie bardziej pamięciożerny. Najlepiej mieć po prostu oba programy i używać ich w zależności od potrzeby. Nie opłaca się uruchamiać ARCHandlera dla rozpakowania jednego pliku, a LHA-GUI niektórych rzeczy niestety nie potrafi. Po co wybierać pomiędzy piwem a chipsami? =^).

Konrad Kowara (NDOS/RNO)

NA COVER CD

Fiasco 2.11

Baz danych dla Amigi mamy mnóstwo. Są bazy do katalogowania płyt CD, kaset video, danych o serialach StarTrek, nie wspominając o tych przeznaczonych do przechowywania adresów i telefonów. Tak naprawdę jednak brakowało do tej pory bazy danych z prawdziwego zdarzenia, która swoimi możliwościami odpowiadałaby bardziej wymagającym użytkownikom.

Tę niewątpliwą lukę wypełnia świetny program autorstwa Nilsa Bandenera - Fiasco. W swojej pierwszej wersji baza danych Fiasco charakteryzowała się dosyć sporymi możliwościami. Było w niej jednak wiele niedociągnięć. Ostatnio pojawiła się jednak na Aminecie wersja 2.1 i upgrade do wersji 2.11. Muszę przyznać, że rok temu szybko z wersji 1.0 zrezygnowałem. Teraz jednak będąc w wielkiej potrzebie zasiadłem przed wersją 2.11 i... zostałem zafascynowany możliwościami tego programu.

NA PIERWSZY RZUT OKA

Przede wszystkim trzeba zaznaczyć, że Fiasco jest relacyjną bazą danych, pozwalającą na tworzenie specyficznych powiązań (relacji) między różnymi bazami, charakteryzującą się niesłychanym bogactwem opcji. Bardzo rozbudowane są tutaj zarówno opcje tworzenia baz, rekordów i pól, jak również możliwości zarządzania gotowymi zbiorami danych. Niech świadczy o tym niesłychanie rozbudowane pull-down menu (kosmiczna liczba opcji) i dokumentacja w formacie AmigaGuide zawierająca prawie 500 kilobajtów tekstu. Fiasco w wersji 2.11 stworzone zostało z wykorzystaniem dość popularnej biblioteki gtlayout.library Olafa Barthela i jest programem w pełni systemowym, umożliwiającym wybór dowolnego ekranu publicznego (także Workbencha) lub otworzenie na własnym ekranie. Program bezproblemowo działa na wszystkich procesorach (także 060) oraz na ekranach kart graficznych. Minimalne wymagania nie są jednakże tak wygórowane. Żeby uruchomić Fiasco wystarczy dowolna Amiga z systemem 2.0 i 1 MB pamięci RAM. Do wygodnej pracy autor zaleca wykorzystanie Amigi z systemem 3.0 lub wyższym, procesorem 020, 2 MB pamięci i dyskiem twardym. Musicie przyznać, że nawet zalecane wymagania niczym nie szokują.

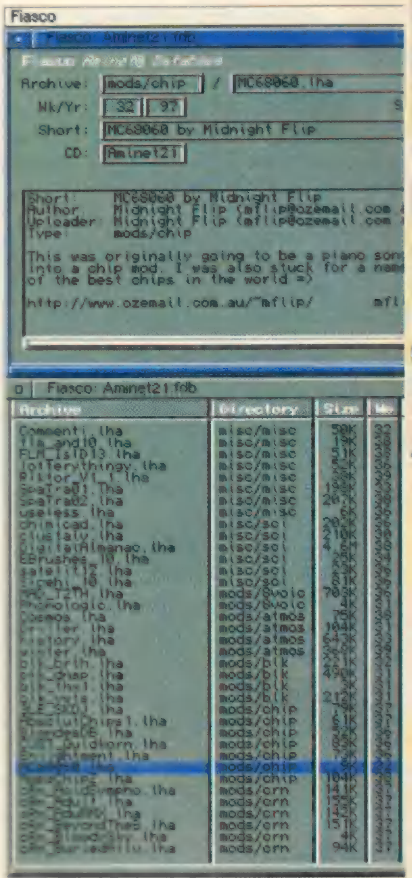
REKORDY

Jak wiemy, rekord jest podstawową jednostką w bazie danych. Zawiera on informacje o jednym elemencie zbioru danych poukładane w zdefiniowanych uprzednio polach. Mając gotową bazę danych składającą się z setek czy nawet tysięcy rekordów praktycznie niemożliwe jest przeprowadzanie jakichkolwiek na nich operacji bez specjalnie zaprogramowanych mechanizmów. Fiasco 2.11 może być tutaj wzorem. Program oferuje nam przede wszystkim standardowe operacje, jak dodawanie i kasowanie pojedynczych rekordów, przeglądanie rekordów po jednym w przód lub w tył, przeskakiwanie na koniec i początek bazy danych (do pierwszego lub ostatniego rekordu) oraz do rekordu o dowolnym numerze. Rekordy możemy także zaznaczać, a potem wszelkiego rodzaju operacje wykonywać tylko na zaznaczonych. Fiasco w swojej najnowszej wersji pozwala także na bardzo rozbudowaną indeksację i wyszukiwanie danych w bazie. Program pozwala na stworzenie nieograniczonej liczby indeksów, według których porządkowane i dobierane będą rekordy. Indeksacja odbywa się według wartości przyporządkowanych konkretnym polom w bazie. Pojedynczy indeks może składać się z praktycznie nieograniczonej liczby i rodzaju pól oraz kluczy. Takie podejście (pełna dowolność i ogromna liczba kombinacji) do problemu układania i sortowania danych w bazie daje nam całkowitą kontrolę nad jej zawartością.

Bardzo mocną stroną Fiasco w wersji 2.11 są rozbudowane możliwości wyszukiwania niezbędnych rekordów. Odnalezienie jednego człowieka w bazie danych zawierającej informacje o obywatelach państwa polskiego (prawie 40 milionów rekordów) byłoby jeszcze nie tak wielkim problemem nawet przy najbardziej uproszczonych mechanizmach wyszukiwania (takie oferuje zawsze każda baza danych - nawet taka służąca tylko do przechowywania adresów i telefonów znajomych). Gorzej byłoby jednak, gdybyśmy musieli wyodrębnić z tak ogromnej liczby jednostek informacji tylko te, które opisują niezamężne kobiety-brunetki o niebieskich oczach w wieku 20-22 lata, mieszkające w miastach powyżej 10 tysięcy mieszkańców. Bez możliwości tworzenia specjalnych filtrów byłaby to harówka dla całego sztabu ludzi i to akurat na długie zimowe wieczory. Mechanizmy wyszukiwania zaimplementowane w Fiasco zwolniłyby ich z tej ciężkiej pracy, a zaprojektowanie filtra trwałoby może ze dwie minuty. Filtry, z pomocą których będzie odbywało się wyszukiwanie, składać się mogą z nieograniczonej liczby pól, według których rekordy będą identyfikowane (w opisywanym powyżej przykładzie byłoby to sześć pól: płeć, stan cywilny, kolor włosów, kolor oczu, wiek i miejsce zamieszkania). Polom tym przyporządkowuje się żądane wartości (kobieta, niezamężna itd.), włączając w to klucze z wykorzystaniem tzw. wildcards, czyli znaków zastępujących jedną lub więcej liter czy porównujące dane liczbowe. Fiasco obsługuje kilka takich znaków zastępczych. Gdy filtr jest już stworzony, wystarczy wybrać indeksację właśnie według takiego filtra i poczekać chwilę (pewnie w wypadku bazy danych z 40 milionami obywateli polskich byłaby to nieco dłuższa chwilka). Komputer automatycznie wyświetli rekordy odpowiadające ustawionym parametrom. Jeśli do tego dodamy możliwość uprzedniego zdefiniowania dowolnej liczby i rodzajów filtrów i zapisanie ich razem z bazą na dysku, otrzymamy niesamowicie użyteczne narzędzie, które umożliwi nam pełną kontrolę nad naszą bazą i zaoszczędzi sporo czasu.

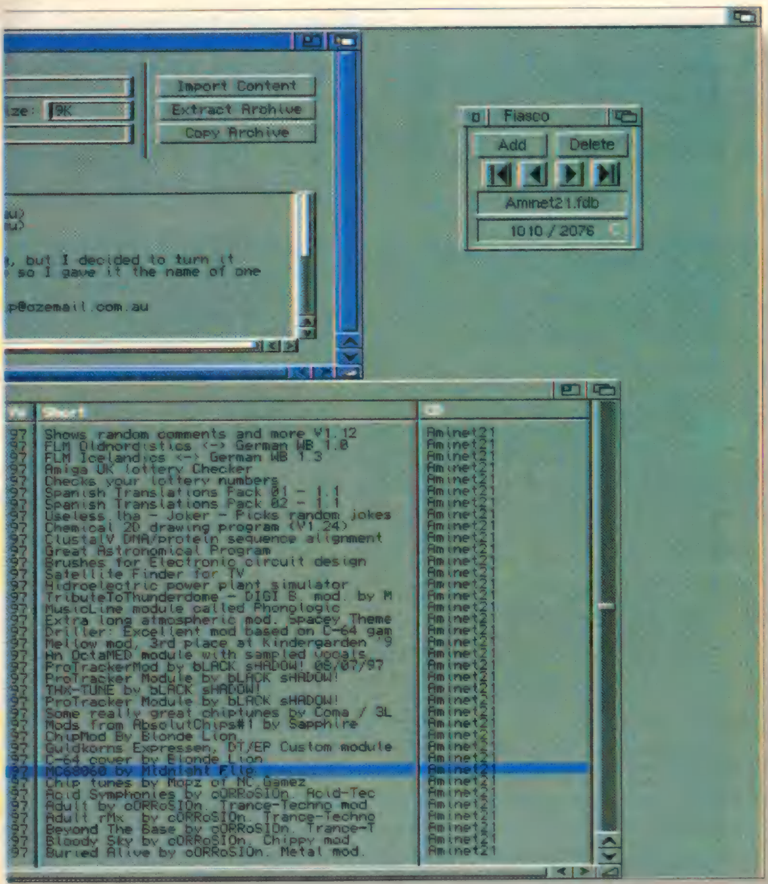
POLA

Jak już wspomniałem, rekord składa się z mniejszych jednostek informacji, zwanych polami. Jeśli wyobrazimy sobie rekord jako zbiór danych opisujących jedną osobę, to pola w rekordzie będą właśnie tymi pojedynczymi danymi (pole zawierające imię,



nazwisko, płeć, wiek itd). Najnowsza wersja Fiasco umożliwia nam praktycznie nieograniczoną liczbę możliwości zbudowania rekordu, oferując kilkanaście typów pól, które będą wchodzić w jego skład. W odróżnieniu od dotychczas spotykanych na Amidze baz danych, podczas tworzenia wykorzystywać możemy nie tylko pola tekstowe i liczbowe (STRING, NUMBER) z datą czy czasem (DATE, TIME), ale także pola:

- **TEXT** - umożliwia umieszczenie w bazie dowolnego tekstu służącego opisowi innych pól;
- **INTEGER, FLOAT** - zastępują spotykany zwykle w prostszych bazach danych rodzaj pola NUMBER - rozbijają go na dotyczący liczb całkowitych i zmiennoprzecinkowych;
- **BOOLEAN** - pole wartości logicznej przyjmujące tylko wartości 0 i 1 czy jak kto woli true (prawda) albo false (fałsz). Graficznie przedstawiane jest jako checkbox (!!);
- **CYCLE** - znany z systemu gadżet cykliczny. Dzięki niemu nie trzeba niektórych pól wypełniać ręcznie, a wystarczy wybrać jedną z uprzednio zdefiniowanych możliwości. Odwołując się do uprzednio podanego przykładu przydałoby się przy definiowaniu płci - kobieta/mężczyzna;
- **SLIDER** - systemowy slider pozwalający na ustalanie wartości liczbowych;
- **EXTERN** - pole, które podczas edycji bazy danych wypełnia się



wartościami, które posłużą jako argument dla wcześniej przypisanej temu polu komendy (DOSu lub nazwie programu);

• **DATATYPES** – rewelacja!! Pole zawierające dane odczytane przez systemowe pliki datatype. Może być to dowolny obrazek, próbka dźwiękowa czy animacja. Dodatkowo w przypadku rysunków ustawić można skalowanie;

• **VAR STRING** – pole, w które wpisywać można wiele dowolnych wartości (coś w rodzaju notatnika). Może być wyposażone w slider;

• **BUTTON** – systemowy gadżet służący do uruchamiania z poziomu rekordu programów lub skryptów Arexxa czy DOSu;

• **BAR** – gustowny pasek, pełniący rolę ozdobnika oddzielającego poszczególne części rekordu.

Warto dodać, że każde z rodzajów pól może mieć dowolną wielkość i nazwę oraz że można mu przyporządkować wartość początkową i skrypt, który będzie wykonywany podczas wypełnienia pola. Dodatkowo Fiasco ma opcję umożliwiającą wykorzystanie pól numerycznych jako miniarkusza kalkulacyjnego. W tym celu autor zaimplementował kilkadziesiąt formuł matematycznych i statystycznych.

Tworzenie rekordu z konkretnych rodzajów pól jest bardzo proste i niesłychanie wygodne. Puste początkowo okno przedstawiające nasz rekord wypełniamy kolejnymi polami przez ustawianie ich w odpowiednich miejscach za pomocą myszki. Przypomina to nieco obsługę wszelkiego typu programów do tworzenia graficznego interface'u użytkownika. Poszczególne pola można dowolnie przesuwać i ustawiać, a w razie potrzeby połączyć w tematyczne grupy podlegające wszelkiego rodzaju zmianom automatycznie.

RELACJE

Relacyjność bazy danych pozwala na umieszczanie w zbiorach odwołań do innych zbiorów i w ten sposób automatyczne wykorzystywanie zebranych już wcześniej danych w nowych bazach. Przy bardziej rozbudowanych strukturach oszczędza się w ten sposób niesłychanie dużo pracy (przy wpisywaniu po raz kolejny tych samych informacji) oraz miejsca na nośniku (te same dane nie są dublowane). Wyobraźmy sobie przykład, gdzie mamy w jednej bazie zebrane nazwy wszystkich ulic we wszystkich miastach Polski. Siłą rzeczy baza taka musi być bardzo rozbudowana. Mamy także drugą bazę zbierającą adresy wszystkich ludzi w Polsce – tu także ilość danych nie jest banalna. Gdybyśmy chcieli wpisywać adresy dla każdego człowieka z osobna, zajęło by nam to ogromną ilość czasu i miejsca na dysku (w końcu mamy te 40 milionów ludzi) – ponadto dane o ulicach dublowały by się z informacjami zapisanymi w pierwszej bazie. Aby ułatwić sobie pracę, wystarczy stworzyć w drugiej bazie relację wykorzystującą nazwy ulic z pierwszej bazy. W ten sposób informacje zapisane tylko raz wykorzystywane mogą być w wielu zbiorach danych. Ponadto tak wykorzystane relacje umożliwią automatyczne wprowadzanie zmian we wszystkich powiązanych relacjami dokumentach. Jeśli z rejestru ulic korzystać będzie np. 100 innego rodzaju baz danych, to w razie zmiany nazwy ulicy (co zdarzało się ostatnimi czasy dosyć często) wystarczy zaktualizować główny rejestr ulic, a pola w pozostałych bazach zostaną zaktualizowane automatycznie. Przy braku relacji musielibyśmy zmieniać zapisy we wszystkich 101 dokumentach...

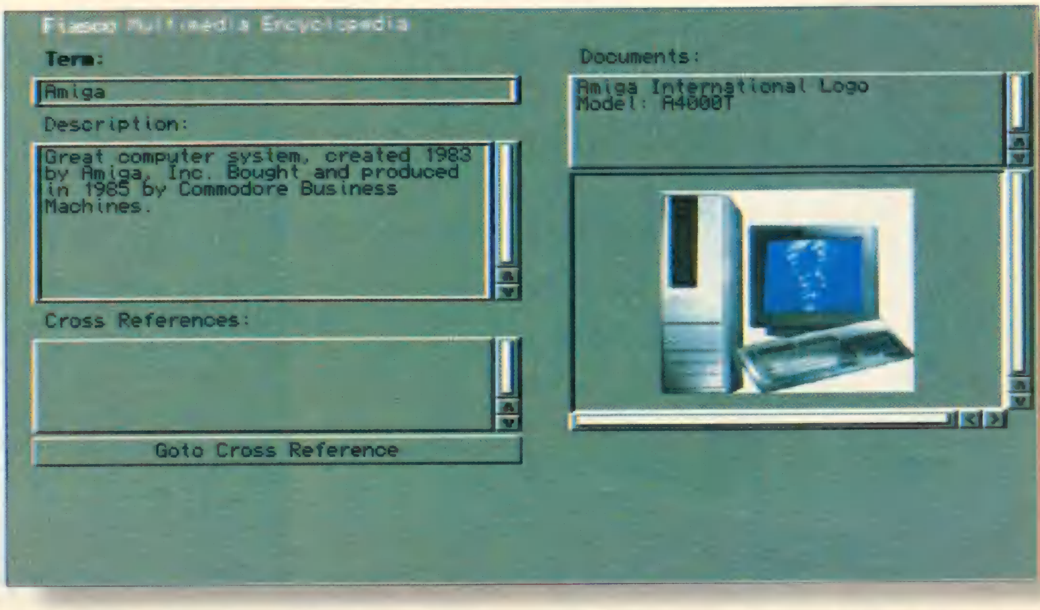
DRUKOWANIE

To jeszcze jeden aspekt programu zasługujący na pochwałę. Przed przystąpieniem do drukowania możemy dzięki specjalnemu edytorowi zmienić ustalony wcześniej wygląd rekordu i przez ingerencję w układ pól lub przez wyłączenie części z nich ze schematu wydruku bazy dostosować wydruk do naszych indywidualnych potrzeb. Makietę zapisujemy potem pod tą samą nazwą co baza, lecz z innym rozszerzeniem nie zmieniając jednocześnie faktycznego układu pól w rekordzie. Umożliwia nam to wykorzystanie tylko części i w innym układzie uprzednio zdefiniowanych pól do wydruku pozostawiając strukturę bazy niezmienioną.

NA KONIEC

Uważam, że Fiasco w najnowszej wersji 2.11 jest świetną bazą danych zarówno dla początkujących (prosta obsługa i szybka edycja bazy oraz rekordów), jak i dla bardziej wymagających (rozbudowane mechanizmy kontroli nad bazą danych) użytkowników. Dodanie systemu skryptów i włączenie go do możliwości obsługi pól pozwala na pełną integrację tworzonych zbiorów danych z systemem Amigi i późniejsze ich wykorzystanie we współpracy z innymi programami. Najlepszym przykładem tego mogą być dołączone do pakietu bazy danych obsługujących książkę adresową automatycznie potrafiącą uruchamiać YAM-a i adresować list. Inną demonstracją możliwości programu jest bardzo prosty, ale efektowny przykład encyklopedii multimedialnej. Bardzo cieszy mnie także fakt, że autor pracuje nad następnymi wersjami, a lista nowości (To-do) mających być sukcesywnie implementowanych przekracza kilkadziesiąt pozycji (wewnętrzny multitasking, funkcja Undo, zabezpieczenia baz na hasło z wielopoziomowym dostępem i inne). Najważniejsze jest jednak to, że Fiasco jest programem shareware, a rejestracja kosztuje tylko 25 USD lub 30 DM (!!).

Tomasz „Hires" Filipek



SampleE

Z pewnością wielu z Was szuka odpowiedniego dla siebie edytora sampli. W gąszczu oprogramowania wcale nie jest łatwo wybrać, szczególnie jeśli nie zna się zbyt wielu programów.

Oczywiście mamy przecież np. AudioMastera, ale jest to program na tyle stary, że nie zawsze działa dobrze na każdym sprzęcie. Bardzo dobrą propozycją jest SoundFX, który pozornie nie ma dużych wymagań. Jednak w momencie, gdy zaczynamy na nim pracować, okazuje się, że 10 MB może być niewystarczające dla nawet niezbyt długich sampli. Ja zdecydowałem się na pewien kompromis – małe wymagania sprzętowe oraz funkcjonalność, czyli tytułowy SampleE.

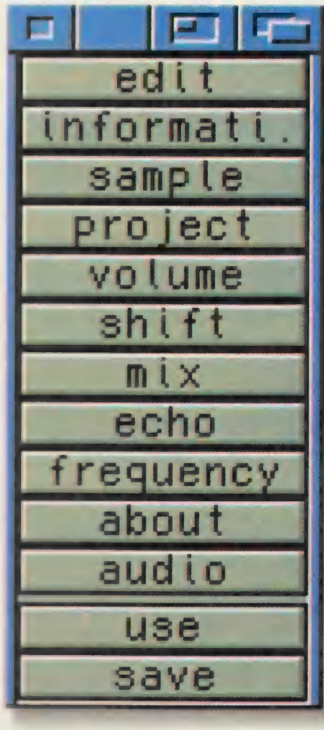
Program ma jak na dzisiejsze czasy wręcz śmiesznie niskie wymagania. Do pracy wystarczy 512 (!) KB pamięci oraz system operacyjny w wersji 3.0 lub wyższy. Proces instalacji jest banalny – wystarczy skorzystać z dołączonego instalatora. Po uruchomieniu edytora naszym oczom ukazują się dwa okna na Workbenchu, a nie oddzielny ekran jak przy większości tego typu programów. Warto zwrócić na to uwagę, gdyż w ten sposób unikamy problemów z trybami graficznymi, jak np. przy AudioMasterze, którego należy zmusić do pracy w określonym trybie przy zastosowaniu odpowiedniego promotora. Oczywiście SampleE też można uruchomić na oddzielnym ekranie – wystarczy zmienić tryb graficzny w preferencjach programu.

Jak już wspomniałem, mamy dwa okna. W jednym wyszczególnione są podstawowe opcje programu, o których zaraz opowiem dokładniej. Drugie okno natomiast zawierać będzie wykres próbki dźwięku (czyli sampla) po jego załadowaniu. Jednak ładowanie odbywa się w nieco inny sposób niż standardowe wybranie opcji Wczytaj z menu górnego. Po kliknięciu przycisku Project otwiera się dodatkowe okno z listą sampli, które aktualnie znajdują się w pamięci. Aby załadować nowego sampla, wystarczy kliknąć przycisk Load i ze standardowego okna wyboru plików wybrać interesującą nas próbkę. Rozwiązanie takie pozwala na załadowanie do pamięci wielu sampli, na co nie pozwala część innych edytorów tego typu.

Każdy, kto zajmuje się choć trochę muzyką, będzie jednak szukał opcji edycyjnych. Są one ukryte pod przyciskiem Edit. Można więc wyświetlać wykres w różnej skali, kopiować sampla lub jego część do pamięci itd. Dodatkowo można oczywiście wykonywać operacje typu zmiana głośności (przycisk Volume), mieszanie sampli (przycisk Mix), dodawanie pogłosu (przycisk Echo) czy zmiana częstotliwości (przycisk Frequency). Nie są to może zbyt duże możliwości, ale z pewnością będą wystarczające dla dużej części użytkowników. Cały czas także należy brać pod uwagę, że program ten działa nawet na 512 KB pamięci.

Jednak przytomnie myślący człowiek będzie chciał przesłuchać swoje dzieło. I znowu prostota – wystarczy kliknąć przycisk Audio, a otworzy się okno z odpowiednimi opcjami. Można tu więc odtwarzać całość lub część sampla przy różnej częstotliwości i głośności. Częstotliwość może być wartością z przedziału od 56 do 57600 Hz, co jest raczej wystarczające dla większości użytkowników.

Następna sprawa – konfiguracja programu. Aby wejść do odpowiedniego menu należy kliknąć drugą ikonę znajdującą się w katalogu z SampleE. Jednak nie ma tu wielu opcji. Właściwie można tylko zmieniać ekran, na którym chcemy pracować, jego kolory oraz czcionki. Ale z drugiej strony, co tu można dołożyć? Wszystkie inne parametry dźwięku czy efektów ustala się przecież w innych oknach, które otwierają się w razie potrzeby.



Ale czy SampleE nie ma wad? To byłoby zbyt piękne... Program nie ma możliwo¯¯i samplowania dźwięku, a także żadnych efektów wykonywanych w czasie rzeczywistym. Jednak biorąc pod uwagę fakt, że ma to być edytor sampli, nie jest to zbyt wielka wada. Choć oczywiście bardzo ucieszyłbym się, gdyby w kolejnych wersjach programu opcje te były dołożone. Właściwie jedyną wadą SampleE, którą uważam za znaczącą, jest fakt że nie rozpoznaje on dużej liczby formatów. Można załadować pliki w IFF lub WAVE (zarówno 8- jak i 16-bitowe). To przemawia na jego niekorzyść w stosunku do innych programów tego typu. Jednak formaty te są najczęściej wykorzystywane, więc rzadko odczuwa się to niedociągnięcie. Chyba że ktoś chce używać formatu dźwiękowego MPEG, ale po pierwsze do tego celu trzeba mieć dobry procesor (a wtedy raczej używa się już innych edytorów sampli), a po drugie są już także doskonałe programy pozwalające np. skonwertować taki plik na WAVE, a potem można już wykorzystać SampleE.

Czas na małe podsumowanie. Z pewnością nie jest to profesjonalny edytor sampli o dużych możliwościach edycyjnych, jak np. SoundFX, Sound Probe czy inne bardziej rozbudowane programy tego typu. Jednak uważam, że może być on doskonałym uzupełnieniem lub zamiennikiem innych, starszych edytorów, jak wspomniany już wcześniej AudioMaster. Ma kilka niezaprzeczalnym zalet – nie zajmuje wiele miejsca w pamięci, jego obsługa jest łatwa, ma bardzo przejrzysty interfejs użytkownika. To wszystko sprawia, że dość często sięgam po niego, mimo że mam pod ręką inne edytory sampli o wiele większych możliwościach. SampleE ma opcje, które wykorzystuje się najczęściej. Zanim kupicie „kombajn", zastanówcie się, jaki procent jego możliwości będziecie wykorzystywać. Szybko może się okazać, że wystarczy Wam edytor taki właśnie jak SampleE, który na dodatek jest programem kategorii shareware, więc niewiele kosztuje, a nawet w niezarejestrowanej wersji nie ma zbyt wielu ograniczeń. Gorąco polecam go mając nadzieję, że w kolejnych wersjach autor dopracuje program i doda choć kilka opcji, o których braku była mowa. Jednak czy nadal będzie to wtedy edytor tak prosty w obsłudze i o małych wymaganiach sprzętowych? Odpowiedź nie należy już do mnie.



Adam „Expert" Zalepa

Modem ZOOM V34+

Opisywaliśmy najprostszą drogę do Internetu (ACS 3/97), był przegląd modemów (ACS 4-7/97), pora więc na opis konkretnego urządzenia znajdującego się w ofercie jednej z amigowych firm.

W moim pokoju pojawił się faksmodem Zoom V34+ i nijak wyleźć nie chce... Sprzęt zakupiłem, zapłaciłem i rozpakowałem. Moim oczom ukazał się całkiem przystojny twór. Przypomina kwadratową skrzyneczkę (nie przypomina, on taką skrzyneczką jest – przyp. ja sam...), artystycznie spłaszczoną na przodzie (tak pod ukosem, dzięki czemu wygląda nieco nowocześniej...). Od razu w oczy rzuca się ogromna liczba diodek, jakie zawiera przednia ścianka tego cacka. Ale nie przejmujcie się – dla nas najważniejsze będzie tylko kilka z nich (dwie, trzy), o których napiszę niżej. Na przednim panelu znajduje się też przycisk ON/OFF (nie tłumaczę z angielskiego, bo myślę że każdy z Was wie, o co mi chodzi...). Poza przyciskiem możemy zauważyć logo firmy, która jest odpowiedzialna za spłodzenie tego „dziecka".

PODŁĄCZAMY

Z tyłu modemu mamy złącze do podłączenia go do komputera (RS-232C). Modem bowiem współpracuje z naszym komputerem poprzez złącze szeregowe, czyli tak jak większość tego typu urządzeń. Do całego zestawu jest dołączony kabelek, dzięki któremu możemy „na wieki" złączyć nasz komputer z modemem. Kolejne gniazdko to złącze zasilania. Modem pracuje na napięciu 9V, a zasilacz (stabilizowany) jest w komplecie z urządzeniem. Teraz najważniejsza sprawa – podłączenie modemu do linii telefonicznej. Mamy do dyspozycji niewiele, bo złącze tzw. wtyczki „amerykańskiej" (mała, kwadratowa, całkiem ładna...). Niestety, potrzebny nam kabel telefoniczny nie jest dołączony. A jaki jest potrzebny? Z jednej strony wtyczka „amerykańska", z drugiej natomiast – standardowa, duża i brzydka (polska...). Musimy sami go zdobyć (np. w sklepie ze sprzętem telekomunikacyjnym) lub też wykonać w domowym, zacisznym warsztacie małego elektronika. Sprawa nie jest tak strasznie skomplikowana i mnie samemu nie sprawiła żadnego kłopotu.

Możemy także wyprowadzić kabel telefoniczny dalej (z modemu do telefonu) – w tym wypadku modem i telefon będą działały jak dwa telefony, z tym że modem będzie tutaj służył zarówno jako urządzenie sieciowe, jak i faks (model ten jest bowiem wyposażony w układ pozwalający na wysyłanie i przyjmowanie faksów (z prędkością 14400 KB/s). W takim przypadku telefon będzie odłączany automatycznie.

TESTUJEMY

Teraz, kiedy mamy już podłączone do modemu wszystkie niezbędne kabelki, możemy przystąpić do naszego pierwszego połączenia z siecią.

Po włączeniu nasze cacko przechodzi krótką procedurę samotestującą, a gotowość do pracy sygnalizowana jest przez zapalenie się zielonej diody MR i dwóch czerwonych diod o dziwacznych oznaczeniach – CD i CS. Następnie instalujemy oprogramowanie (proponuję – Miami, wg. przykładu z ACS 3/97). I świat należy DO NAS!!! To wszystko. Po tym, jak Miami odpowiednio się skonfiguruje, jesteśmy potencjalnymi użytkownikami Internetu (przez darmowy numerek TPSA). Cowabangaaaa!!!

Nadeszła pora na garść szczegółów technicznych. Jak już wspomniałem, Zoom V34+ to faksmodem, co oznacza że oprócz standardowych połączeń możemy także wysyłać faksy (jeśli mamy odpowiednie oprogramowanie). Do modemu producent dołączył instrukcję obsługi (uwaga – po polsku!!!), dyskietki z oprogramowaniem, kompakt z dodatkowymi cudeńkami (oczywiście dla śmieciastych „puPCiów"...). O amigowcach pomyślała firma Gift, od której kupiłem modem, i dołączyła programy na nasz sprzęt. Poza nimi mamy gratis (...) zasilacz i kabel połączeniowy – modem-komputer.

Modem oferuje prędkość 33600 bps (bajtów na sekundę) i jest to i tak dosyć dużo jak na nasze łącza (bywa, że wiję się z bólu, widząc podczas pracy transfer rzędu 100 B/s. No, ale tak bywa i na razie nie zanosi się, by TPSA coś z tym zrobiła (w końcu im gorsze łącza, tym dłuższe połączenia... – przyp. RB). Dodatkowo modem obsługuje standard kompresji V.42 MPN4 i jest to doskonałe, zważywszy, że połączenia często płatają figle...

Modem bezproblemowo współpracuje z moją A1240 25 MHz i jeszcze przez cały okres użytkowania nie zerwał połączenia (co wielokrotnie obserwowałem u moich pseudo-kumpli z PC na stanie).

NA CO KOMU MODEM?

Obecnie jest niezbędny!!! Po co? Ja jako swapper potrzebuję szybkiego kontaktu z innymi swapperami, a droga internetowa jest o wiele szybsza, wygodniejsza i tańsza niż zwykła – pocztowa. Ponadto mam dostęp do wszystkiego co nowe, dopiero odkryte i cieplutkie (wystarczy wjechać na Aminet)... Po trzecie – modemowanie to też przyjemność. Np – żeby wysłać pozdrowienia do radia dla mojej dziewczyny (Hi Gosia) czy chociażby e-mailować do swoich kumpli, którzy mieszkają za granicą i już dawno mają podłączenie do sieci. To wszystko oferuje nam Internet, a dostęp do niego umożliwia modem. Ale modem to nie tylko Internet – można pograć sobie z kumplem „przez telefon", chociażby w Glooma. Można też zostać członkiem sieci FIDO (zdaniem wielu fidowców to lepsze niż Internet).

KRÓTKO MÓWIĄC...

Moim zdaniem opisany produkt charakteryzuje się bardzo dobrymi parametrami, za stosunkowo niewygórowaną cenę. Dlatego mogę z całą odpowiedzialnością stwierdzić – kup, jeśli nie masz.

Acha. Jeszcze jedna ważna sprawa. Opisane przeze mnie urządzenie posiada świadectwo homologacji polskiego Ministra Łączności (ale to poważnie zabrzmiało, brrrr). Oznacza to, że jeśli dostaniemy podejrzanie wysoki rachunek za telefon, TPSA nie będzie mogła odrzucić naszej reklamacji z powodu niehomologowanego sprzętu (ale pewnie odrzuci ją z innego powodu...).

Modemował i spisał
Shandor/Relax ITC

FaxModem Zoom V34+

Dystrybutor	Gift ☎ (0-81) 887-59-57
Komputery	Amiga ze złączem SERIAL
Cena	479,00 zł

Ocena: 8



NA COVER CD

Blitz Basic cz.6

Zgodnie z zapowiedzią od tego odcinka zaczynamy pisać programy, dzięki którym będzie już coś widać na ekranie. Znacie już podstawy pisania w BB2 (które są prawie identyczne jak w innych odmianach basica), teraz przyszła pora na poznanie specyficznych rozkazów. Dzisiaj zaczniemy zajmować się obsługą intuition przez BB2, czyli otworzymy pierwsze okno.

PRZYKŁAD

Tym razem układ naszego kursu troszeczkę się zmieni – najpierw pokażę Wam przykład jak coś zrobić, a potem przejdę do jego szczegółowego opisu.

Program poniżej otworzy okno na ekranie WB, a następnie po naciśnięciu gadżetu zamknięcia – zamknie je. Oto przykład:

```
NoCli
FindScreen 0
Use Screen 0

Window 0,100,80,190,140,$2|$4|$8|$10000|$1000,"Nasze okienko",1,2
ev.l=0
Repeat
ev.l=WaitEvent

Until ev.l=$200
CloseWindow 0
End
```

Przykład ten wydaje Wam się na pewno niezrozumiały. Nie zrażajcie się tym, w rzeczywistości jest bardzo prosty, a zaraz postaram się Was o tym przekonać.

Zaczynamy od początku. Pierwszy rozkaz – „NoCli", informuje BB2, żeby nie otwierał przy uruchomieniu programu okna CLI (to jest to okno na ekranie WB, do którego można było wpisywać różne teksty), gdyż nie będzie nam ono potrzebne. Następnie musimy poinformować BB2, na jakim ekranie będziemy otwierać okno. Służą do tego dwie następne komendy. „FindScreen 0" wpisuje do zawartości wskaźnika ekranu 0 adres aktualnie pokazywanego ekranu (czyli w naszym przypadku będzie to ekran BB2). Użycie „Use Screen 0" to poinformowanie BB2, że od tej chwili ma używać ekranu 0 (czyli tego, którego adres został wpisany za pomocą komendy „FindScreen" – tu: ekran BB2). Teraz przechodzimy do kluczowej komendy naszego przykładu – komendy otwierającej okno – „Window".

Przed użyciem tej komendy musimy pamiętać o użyciu jakiegoś ekranu ("use screen"), żeby BB2 wiedział, gdzie ma otworzyć okno, w przeciwnym razie zostanie wygenerowany błąd. Oto format komendy „Window":

```
Window NrOkna,pozycjax,pozycjay,szerokość,wysokość,flagi,nazwa$,Dpen,Bpen[,GadgetList#[,Bitmap#]]
```

Pierwszych pięciu pozycji chyba nie muszę objaśniać (proponuję spróbować zmienić poszczególne wartości). Komentarza natomiast wymaga pozycja flagi.

Co to są flagi?. Wiadomo, że system Amigi pozwala na otwieranie okien różnego rodzaju. Okna mogą mieć gadżet wyjścia, zmiany wielkości, belkę tytułową, gadżet zmiany pozycji względem innych okien itp. flagi służą właśnie do informowania systemu o tym, jak ma wyglądać nasze okno. W swoim przykładzie flagi zapisałem za pomocą cyfr (po to żeby przykład zadziałał), ale nie powinno się tego tak robić. W ten sposób wprowadzamy niepotrzebny bałagan w programie i po pewnym czasie (od stworzenia komendy) na pierwszy rzut oka nie będziemy wiedzieć, jakie okienko chcieliśmy stworzyć. Można tego uniknąć tworząc stałe, których wartości będą równe poszczególnym flagom. Oto lista najczęściej używanych stałych wraz z podanymi wartościami:

```
#WFLG_SIZEGADGET = $0001
#WFLG_DRAGBAR = $0002
#WFLG_DEPTHGADGET = $0004
#WFLG_CLOSEGADGET = $0008
#WFLG_SIZEBRIGHT = $0010
#WFLG_SIZEBBOTTOM = $0020
#WFLG_BACKDROP = $0100
#WFLG_REPORTMOUSE = $0200
#WFLG_GIMMEZEROZERO = $0400
#WFLG_BORDERLESS = $0800
#WFLG_ACTIVATE = $1000
#WFLG_RMBTRAP = $10000
```

Po wpisaniu powyższej listy na początku naszego programu możemy zmienić format naszej komendy „Window" na bardziej zrozumiały. Oto przykład zamiany instrukcji „Window" na jej lepszą wersję:

```
Window 0,100,80,190,140,#WFLG_DRAGBAR|#WFLG_DEPTHGADGET|#WFLG_CLOSEGADGET|#WFLG_RMBTRAP|#WFLG_ACTIVATE,"Nasze okienko",1,2
```

Zastanawiałem się, czy podawać znaczenie poszczególnych flag. Temat ten był bowiem poruszany już kilka razy na łamach różnych gazet. Doszedłem do wniosku, że jednak nie każdy ma jakieś publikacje na ten temat w domu, a na łamach ACS temat ten nie był jeszcze poruszany.

WFLG_SIZEGADGET – dodaje do okna gadżet zmiany wielkości (prawy dolny róg okna).

WFLG_DRAGBAR – dodaje belkę, która umożliwia zmianę pozycji okna.

WFLG_DEPTHGADGET – dodaje do okna gadżet wysuwania i chowania okna za inne (prawy górny róg).

WFLG_CLOSEGADGET – dodaje gadżet zamknięcia okna (lewy górny róg okna).

WFLG_SIZEBRIGHT – informuje system, że gadżet zmiany wielkości (prawy dolny) ma używać belkę z prawej strony okna.

WFLG_SIZEBOTTOM – funkcja analogiczna do poprzedniej, ale tym razem odnosi się do belki na dole okna.

WFLG_BACKDROP – otwarte okno będzie oknem typu backdrop (zawsze pod innymi normalnymi oknami, ale nad otwartymi już oknami backdrop).

WFLG_REPORTMOUSE – każdy ruch myszy przy aktywnym oknie będzie odnotowany przez system (będzie możliwy do odczytania).

WFLG_GIMMEZEROZERO – punkt (0,0) w oknie nie będzie w jego lewym górnym rogu, ale na prawo od lewej i w dół od prawej ramki w oknie.

WFLG_BORDERLESS – okno zostanie otwarte bez ramek (jeśli jest to możliwe).

WFLG_ACTIVATE – okno będzie aktywne zaraz po jego otwarciu.

WFLG_RMBTRAP – informuje system, że okno nie posiada menu i nie trzeba reagować na naciśnięcie prawego przycisku myszy.

Przypominam, że poszczególne flagi oddzielamy między sobą operatorem OR lub (co jest o wiele wygodniejsze) odpowiadającym mu znakiem „|".

To tyle na temat flag w komendzie „Window", po ich definicji występuje pole nazwa$. Pole to służy do określania nazwy okna (którą wpisujemy w cudzysłowiu). Następnie mamy dwa pola – Dpen i Bpen, które służą odpowiednio – Dpen (Detail pen) na określenie koloru detali w oknie (ten kolor jest używany do belki tytułowej okna) i Bpen (block pen) określa np. kolor ramek tworzonych dookoła okna.

Okna tworzone za pomocą komendy „Window" mają także możliwość przypisywania im listy gadżetów (opcjonalny parametr GadgedList# w którym wpisujemy nr. listy gadżetów) oraz innej bitmapy (opcjonalny parametr BitMap# w którym wpisujemy nr. bitmapy).

Jeśli chodzi o komendę „Window", to byłoby na tyle.

Następny rozkaz „ev.l=0" to zwykłe przypisanie zmiennej ev wartości 0. Należy się tu wyjaśnienie, dlaczego po zmiennej ev wpisana została końcówka „.l", otóż zmienna ta użyta zostanie do pobierania komunikatów intuition, a one zostają czasem przesyłane jako długie słowo (.l). Dlatego aby upewnić się, że nasza zmienna ma wielkość długiego słowa, trzeba po niej zapisać ciąg znaków „.l".

„Repeat" to rozkaz początkowy pętli „Repeat – Until".

„ev.l=WaitEvent" czeka na wystąpienie jakiegoś zdarzenia w oknie (ruch myszy, naciśnięcie gadżetu itp.), a po jego wystąpieniu zapisuje komunikat intuition (czyli numer odp. zdarzeniu) do zmiennej ev (o wielkości długiego słowa) i przechodzi do następnej komendy.

„Until ev.l=$200" komenda kończąca pętlę jeśli wystąpiło zdarzenie o numerze $200 (czyli użytkownik nacisnął gadżet zamknięcia okna). Podobnie jak w przypadku komendy „Window" i jej flag tutaj także warto używać stałych do określania poszczególnych zda-

rzeń. Teraz zamieszczę listę zdarzeń, a następnie opis każdego z nich.

```
#IDCMP_NEWSIZE = $2
#IDCMP_REFRESHWINDOW = $4
#IDCMP_MOUSEBUTTONS = $8
#IDCMP_MOUSEMOVE = $10
#IDCMP_GADGETDOWN = $20
#IDCMP_GADGETUP = $40
#IDCMP_MENUPICK = $100
#IDCMP_CLOSEWINDOW = $200
#IDCMP_RAWKEY = $400
#IDCMP_DISKINSERTED = $8000
#IDCMP_DISKREMOVED = $10000
#IDCMP_ACTIVEWINDOW = $40000
#IDCMP_INACTIVEWINDOW = $80000
#IDCMP_INTUITICKS = $400000
```

Po wpisaniu tych wartości na początku programu, komenda kończąca pętlę może wyglądać w następujący sposób:

```
Until ev.l=#IDCMP_CLOSEWINDOW
```

Oto opis zdarzeń intuition.

IDCMP_NEWSIZE – zmiana wielkości okna przez użytkownika.

IDCMP_REFRESHWINDOW – informacja o odświerzeniu zawartości ekranu przez system.

IDCMP_MOUSEBUTTONS – naciśnięcie klawisza myszy (prawego lub lewego).

IDCMP_MOUSEMOVE – wykrycie ruchu myszy przy aktywnym oknie.

IDCMP_GADGETDOWN – wciśnięcie gadżetu.

IDCMP_GADGETUP – zwolnienie gadżetu (po uprzednim wciśnięciu).

IDCMP_MENUPICK – wybranie pozycji z menu.

IDCMP_CLOSEWINDOW – wciśnięcie gadżetu zamknięcia okna.

IDCMP_RAWKEY – wciśnięcie dowolnego klawisza na klawiaturze.

IDCMP_DISKINSERTED – dysk włożony do stacji.

IDCMP_DISKREMOVED – dysk wyjęty ze stacji.

IDCMP_ACTIVEWINDOW – uaktywnienie okna.

IDCMP_INACTIVEWINDOW – okno stało się nieaktywne.

IDCMP_INTUITICKS – jest to zdarzenie występujące co jakiś określony czas pozwalające na wykonywanie różnych instrukcji w równych odstępach czasowych (np. jeśli piszemy program wyświetlający w oknie aktualny czas i aktualizujemy zawartość okna co jedną sekundę, to użyjemy zdarzenia IDCMP_INTUITICKS).

Do omówienia jest jeszcze komenda „CloseWindow", która zamyka okno. Parametrem tej instrukcji (tu: 0) jest numer okna, które chcemy zamknąć (należy pamiętać o tym, że okno to musi być wcześniej otwarte :).

POLA EVENTCODE, EVENTWINDOW ITD.

System Amigi wraz z informacją o wystąpieniu zdarzenia przesyła także różne wartości z nim związane (nr okna, na którym wystąpiło, pozycja myszy itp.). BB2 oferuje nam prosty sposób na odczytanie danych dotyczących zdarzenia. Jedyna trudność tkwi w tym, że musimy wiedzieć, co może być przesłane przez system wraz z danym zdarzeniem.

Do odczytywania wspomnianych danych używa się następujących znaczników (odczytuje się je przez przyrównanie do nich zmiennej, trochę dalej znajdziecie praktyczny sposób ich odczytania):

EventCode – zwraca pole Code struktury IntuiMessage.

EventWindow – zwraca numer okna na którym wystąpiło zdarzenie intuition.

GadgetHit – numer gadżetu, który został wciśnięty. Trzeba uważać, gdyż w różnych oknach gadżety mogą mieć te same numery. Trzeba się najpierw upewnić za pomocą EventWindow czy chodzi o okno, które bierzemy aktualnie pod uwagę (patrz przykład na końcu).

MenuHit – numer wybranej pozycji z menu.

WindowX, WindowY – pozycje x i y okna (w pikselach).

WindowWidth, WindowHeight – szerokość i wysokość okna (w pikselach).

WMouseX, WMouseY – zwracają pozycję x i y wskaźnika myszy względem lewego górnego rogu okienka. Należy pamiętać, że współrzędna (0,0) w oknie zmienia się wraz ze zmianą flagi WFLG_GIMMEZEROZERO.

WCursX, WCursY – pozwalają na odczytanie pozycji x i y kursora tekstowego w oknie (ustawianego za pomocą komendy WLocate, ale o tym później).

MButtons – zwraca kod odpowiadający naciśnięciu któregoś z klawiszy myszki i tak gdy MButtons zwróci:

1 – zwolniony lewy
2 – zwolniony prawy
5 – naciśnięty lewy
6 – naciśnięty prawy

To są wszystkie informacje przekazywane przez BB2 wraz ze zdarzeniem intuition. Teraz przejdziemy do praktycznego podejścia do omówionych informacji, jednak przedtem musicie poznać jeszcze jeden rodzaj kontroli nad programem w BB2.

SELECT

Komenda select pozwala nam na bardzo wygodne i (co chyba jest najważniejsze) szybkie kontrolowanie programu (wykonywanie pewnych jego części) w zależności od wartości jakiejś zmiennej. Aby wykorzystać tę instrukcję należy napisać Select, potem nazwę zmiennej. Następnie (poniżej) odddzielamy kolejne możliwości (zakładamy, wcześniej, żę zmienna może przyjąć tylko konkretne wartości) za pomocą komend Case, po których występuje wartość, której oczekujemy po zmiennej. Ten trochę zawiły opis na pewno pomoże w zrozumieniu poniższego przykładu:

```
a=25 ; zmien dowolnie
Select a
Case 5
NPrint „Zmienna przyjęła wartość 5"
Case 25
NPrint „Zmienna przyjęła wartość 25"
Case 45
NPrint „Zmienna przyjęła wartość 45"
Case 55
NPrint „Zmienna przyjęła wartość 55"
End Select
MouseWait
End
```

Co więc stanie się, gdy zamiast a=25 wpiszemy cokolwiek innego, co nie równałoby się 5, 25, 45 oraz 55, które to liczby mamy uwzględnione w strukturze select? Nic! Otóż program nie wykona żadnych instrukcji znajdujących się w tej strukturze. Teraz już chyba wiadomo dlaczego sposób ten jest wykorzystywany do zdarzeń intuition. Chodzi o to, że w naszej strukturze Select uwzględniamy tylko te zdarzenia, które chcemy obsługiwać, a reszta nas nie interesuje. Takie podejście do sprawy pozwala nam na szybkie i wygodne programowanie pod systemem. A jeśli dodać do tego to, że wykorzystywanie komendy Select do kontroli nad programem jest bardzo szybkie (i wskazane), to po prostu trzeba to w ten sposób robić. Następny przykład korzysta już z komendy Select.

```
NoCli
FindScreen 0
Use Screen 0
AddIDCMP #IDCMP_ ►
MOUSEMOVE ►
|#IDCMP_DISKINSERTED ►
|#IDCMP_DISKREMOVED
Window 0,20,20,310, ►
160,#WFLG_DRAGBAR ►
|#WFLG_DEPTHGADGET ►
|#WFLG_CLOSEGADGET ►
|#WFLG_RMBTRAP ►
|#WFLG_ACTIVATE ►
|#WFLG_SIZEGADGET,"Okno",1,2

ev.l=0
Repeat
ev.l=WaitEvent
WX=WindowX
WY=WindowY
WMX=WMouseX
WMY=WMouseY
EC=EventCode
MB=MButtons
IW=InnerWidth
IH=InnerHeight

Select ev
Case #IDCMP_MOUSEMOVE
WLocate 0,0 : NPrint „Pozycja X myszy: „,WMX
WLocate 0,9 : NPrint „Pozycja Y myszy: „,WMY
Case #IDCMP_RAWKEY
WLocate 0,22 : NPrint „Nacisnieto klawisz o kodzie: „,EC
Case #IDCMP_MOUSEBUTTONS
Select MB
WLocate 0,35 : Print „Klawisz Myszy: „
Case 5
NPrint „  lewy zwolniony  „
Case 6
NPrint „  prawy zwolniony  „
Case 1
NPrint „  lewy nacisniety  „
Case 2
NPrint „  prawy nacisniety  „
End Select
Case #IDCMP_DISKINSERTED
WLocate 0,49 : NPrint „Wlozono wlasnie dysk do stacji"
Case #IDCMP_DISKREMOVED
WLocate 0,49 : NPrint „Wyjeto wlasnie  dysk ze stacji"
Case #IDCMP_NEWSIZE
WLocate 0,62 : NPrint „Szerokosc okna w pikselach: „,IW,"  „
WLocate 0,71 : NPrint „Wysokosc okna w pikselach: „,IH,"  „
End Select

Until ev.l=#IDCMP_CLOSEWINDOW
CloseWindow 0
End
```

Tym przykładem zakończymy dzisiejszy odcinek kursu BB2. Jego dokładny opis znajdzie się w odcinku następnym, w którym także będziemy tworzyć własne ekrany oraz dołączać do okien własne listy gadżetów.

Wszystkie przykłady zamieszczone w tym odcinku kursu znajdują się także na aktualnym CoverCD ACS.

Uwaga! Zmianie uległ mój adres email: wszelkie sugestie, pytania, spostrzeżenia kierujcie na adres:

mmatyka@kki.net.pl

Maciej Matyka

NA COVER CD

Art Effect cz.2

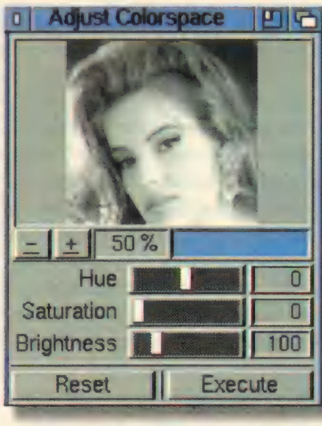
Wiecie już trochę o formatach graficznych i nauczyliście się posługiwać brushami. Przyszła teraz pora na coś nieco bardziej skomplikowanego...

ZNAKI WODNE

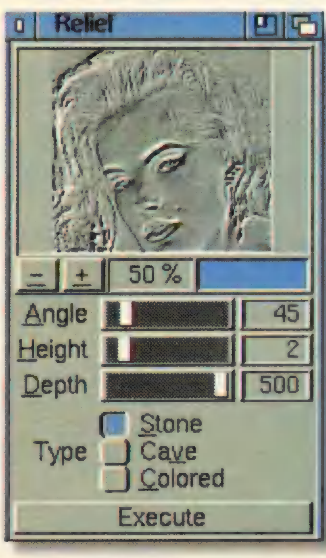
W tej części artykułu postaram się zaznajomić Was z techniką przyozdabiania grafiki znakami wodnymi, mniej więcej takimi jakie możecie oglądać na banknotach. Na początek musicie zaznajomić się z pojęciem warstwy (layer). Warstwowy system tworzenia grafiki polega mniej więcej na tym, że nasz obrazek traktowany jest przez program jako zbiór płaszczyzn (Art Effect pozwala na pracę na trzech warstwach), których edycja możliwa jest zupełnie niezależnie od zawartości pozostałych. Przyrównać to można do trzech folii o regulowanej przezroczystości – w zależności od ustawienia parametru Opacity, folia jest bardziej lub mniej przezroczysta, czyli widać przez nią leżące pod spodem folie z większą lub mniejszą wyrazistością.

Tworzenie naszego znaku wodnego zaczynamy od otworzenia nowego okna edycyjnego (Project/New) z białym tłem. W uprzednio otwartym oknie Layers (klawisz [F6]) pokaże nam się automatycznie stworzona warstwa Background. Drugą tworzymy sami i nazywamy ją np. ZnakWodny. Teraz trzeba załadować jakiś obrazek, który będziemy chcieli umieścić jako nasz znak wodny. Ja wybrałem zdjęcie pani prezentowanej już w ACS przy okazji recenzji Art Effecta. Wy możecie wybrać cokolwiek Wam się podoba. Używając gadżetu Pic-> w oknie Brush Manager włączymy obrazek do palety dostępnych brushy. Okno z otwartym obrazkiem można już zamknąć. Nie będzie nam więcej potrzebne. Uaktywniamy okno w którym ma pojawić się nasz znak wodny i sprawdzamy czy warstwa ZnakWodny jest warstwą aktywną. Jeśli tak, to przygotowujemy się do rysowania brushem.









Korzystając z nabytych w poprzednim odcinku umiejętności wybieramy tryb rysowania Matte i „stemplujemy" nasz obrazek wizerunkiem pani (u Was na pewno będzie coś innego...). Teraz wystarczy zmniejszyć Opacity do wartości ok. 15 i już mamy coś w stylu znaku wodnego. Jeśli wygląda to trochę nierealnie (zbyt wiele kolorów w obrazku znaku wodnego), to warto przed stworzeniem naszego brusha dokonać jakichś operacji na obrazku. Proponuję więc jeden z dwóch zabiegów, które dadzą interesujące efekty.

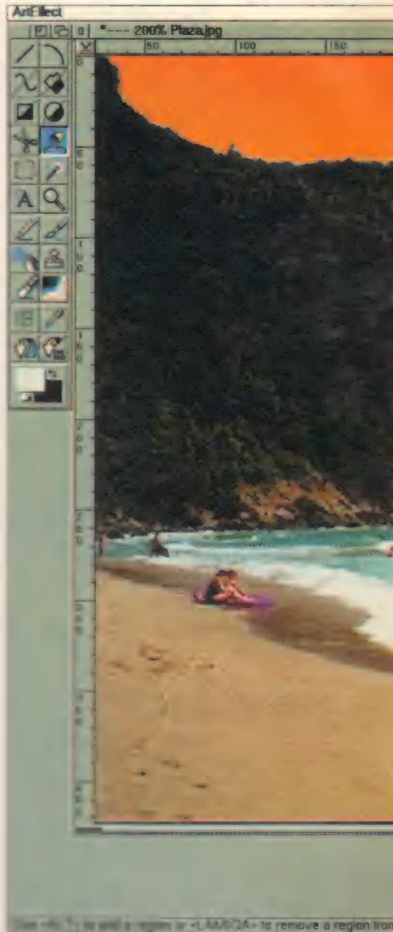
Po pierwsze możemy obrazek, który ma być znakiem wodnym, potraktować jednym z filtrów koloru. W wersji 2.5 Art Effecta sugerowałbym filtr Colormanipulation przy ustawieniach takich jak na załączonym screenie. Można podobnie wykonać korekcję koloru dla innych składowych sprowadzając paletę do odcieni jednej barwy. Dobrym pomysłem jest także przefiltrowanie obrazka do odcieni szarości (filtrem Adjust Colorspace – wystarczy „wyłączyć" Saturation i odpowiednio dobrać Brightness).

Po drugie bardzo ciekawe efekty daje zastosowanie jednego z filtrów wpływających na rozłożenie pikseli naszego „stempla". Najbardziej spodobało mi się stworzenie znaku wodnego na bazie wykonanej ze zdjęcia płaskorzeźby. Filtr Relief o wartościach Angle – 45, Height – 2 i Depth – 500 oraz Stone stworzył wyjątkowo ładnie prezentujące się dzieło. Nałożenie go na warstwę ZnakWodny i ustawienie opacity na 10 dopełniło całości. Gdyby jeszcze tak wyciąć te kawałki tła, to byłaby rewelacja...

MAGICZNA RÓŻDŻKA

No, może nie tak dosłownie, ale z prostego tłumaczenia z języka angielskiego (Magic Wand) właśnie tym się teraz zajmiemy.

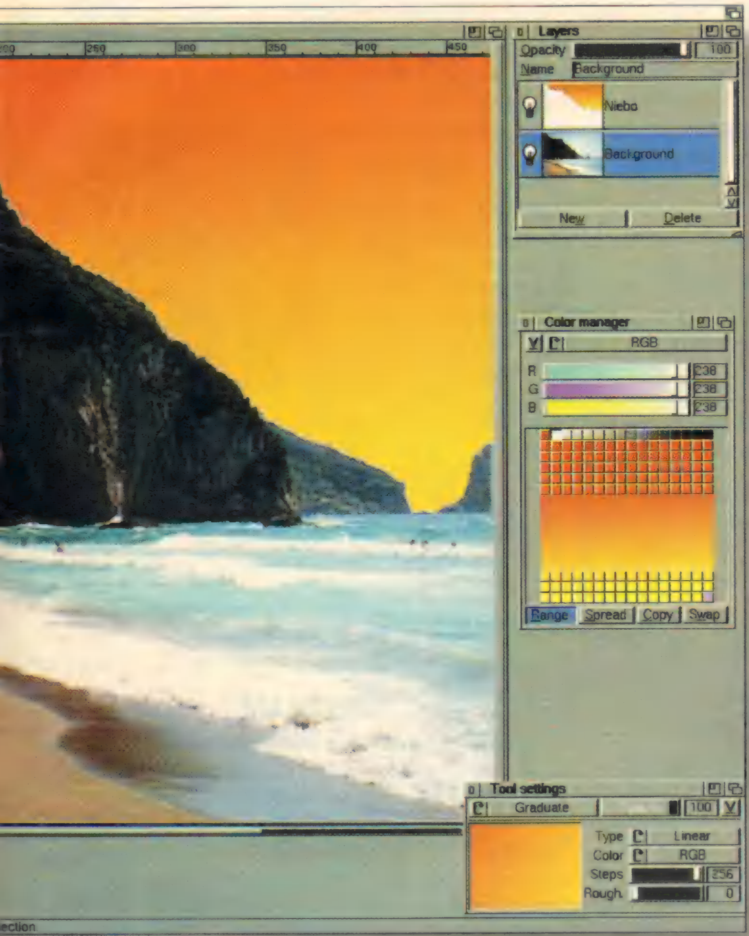
Na początek wyjaśnię Wam, co oznacza słowo Stencil. W dosłownym tłumaczeniu znaczy to matryca albo szablon, a w większości programów graficznych jest to narzędzie odpowiedzialne za blokowanie zaznaczonych obszarów rysunków, tak żeby nie działały na nie żadne inne narzędzia. To właśnie dzięki opcji Stencil zdecydowanie ułatwione jest retuszowanie obrazków i wymiana pewnych ich elementów na inne. Zaznaczanie tych części grafiki, które mają zostać spod obróbki wyłączone, możliwe jest w programie ArtEffect na kilka różnych sposobów. Jednym z nich, niezmiernie wygodnym i użytecznym, jest wykorzystanie narzędzia Magic Wand.



Pierwsze doświadczenia z Magiczną Różdżką przeprowadzimy na obrazku przedstawiającym piękną plażę ze skałami w tle (dobrze, że nadchodzi wiosna, już niedużo czasu zostało, żeby można było się na takiej plaży powylegiwać). Naszym zadaniem będzie zmienić nieco niebo.

Z racji tego, że przed chwilą dowiedzieliście się jak posługiwać się warstwami, nic nie stoi na przeszkodzie by z tej wiedzy skorzystać i nabrać dodatkowego doświadczenia.

Pracę zaczynamy od załadowania obrazka (jest na naszym CoverCD w katalogu „W ACS") i otwarcia okna z warstwami (klawisz [F6]). Aby móc z większą łatwością wykonać nasze zadanie, należy utworzyć nową warstwę i nazwać ją np. Niebo. Przy warstwie Background ustawionej jako aktywna wybieramy z menu Stencil opcję Show Stencil i blokujemy cały obrazek opcją All (jeśli nie podoba Wam się domyś-







lnie ustawiony kolor maski, zmienić możecie go w menu Settings opcja Settings/Stencil Color). Teraz skorzystamy z narzędzia Magic Wand w celu odblokowania nieba.

Zasada działania narzędzia Magic Wand jest bardzo prosta i jak to zwykle z prostymi rzeczami bywa, niezwykle skuteczna. Magiczna Różdżka służy do nakładania lub zdejmowania maski (stencila) z wybranego przez nas koloru (coś w stylu narzędzia Fill). Działa na te piksele, które mają tę samą wartość RGB, co piksel na którym kliknęliśmy. Dodatkowo ArtEffect umożliwia nam ustalenie progu tolerancji, dzięki któremu stencil nałożony zostanie także na piksele różniące się o zdefiniowaną wartość od wybranego.

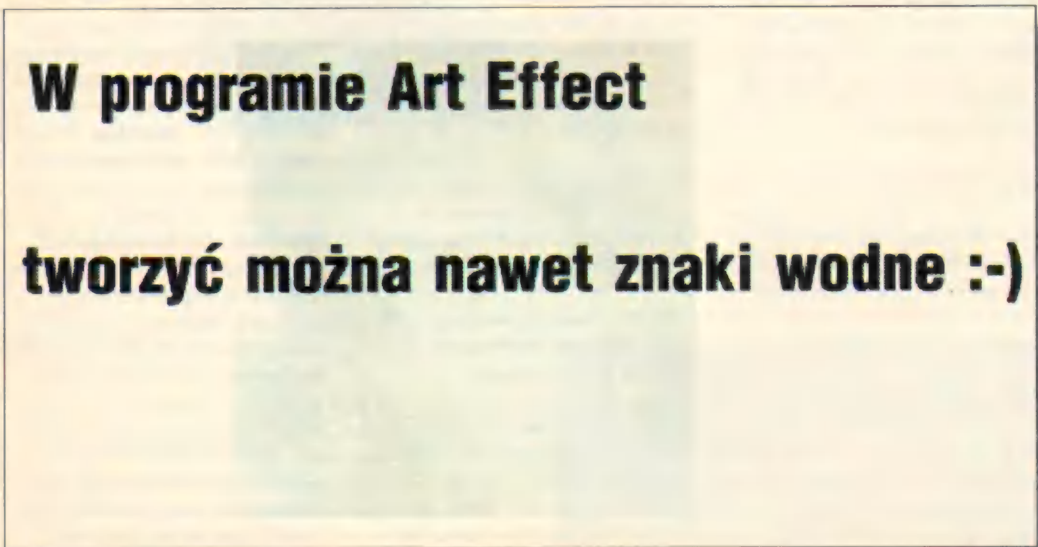
Po wybraniu Magic Wand najlepiej będzie ustawić tolerancję na 45 dla wszystkich wartości R, G, B i kliknąć przytrzymując klawisz [ALT] gdzieś w centrum nieba (Kliknięcie bez [Altu] nanosi maskę na kolor, a z [Altem] maskę usuwa). Trzy kliknięcia wystarczą by elegancko zdjąć maskę z nieba nad zatoką. Proste, prawda? Aby przystąpić do zmiany nieba musimy najpierw przygotować się do rysowania gradientem. Wybieramy narzędzie Fill i ustawiamy sposób rysowania na Gradient. W oknie Color Manager (włączane klawiszem [F3]) wybieramy odpowiedni zakres kolorów (klikamy na gadżet Range i zaznaczamy kolejne kolory z palety – warto ustawić ją w preferencjach na pokazywanie 128 lub 256 barw). Teraz aktywujemy stworzoną wcześniej warstwę Niebo i wypełniamy ją dowolnie wybranym gradientem.

W razie potrzeby możemy ustawić odpowiednią przenikalność aktywnej warstwy (Opacity) tak aby poprzednie kolory obrazka mieszały się z przygotowanym gradientem. Jeśli niebo będzie zbyt kontrastowało ze skałami lub morzem, warto skorzystać z narzędzi służących do wygładzania (Smooth) lub rozmywania (Blur).

Magic Wand to narzędzie o tyle użyteczne, że w odróżnieniu od nakładania stencila za pomocą czworokąta czy innych metod, pozwala nam na dotarcie do ciężko dostępnych grup pikseli za pomocą jednego tylko kliknięcia lewym klawiszem myszy. Podobnym do niego działaniem charakteryzuje się opcja Color Selection (menu Stencil), jest jednak znacznie bardziej rozbudowana. Dzięki Color Selection możemy najpierw wybrać fragmenty obrazka do „wymaskowania" – podgląd w małym okienku pozwoli nam zaznaczyć dowolną liczbę kolorów (każdy z dowolną tolerancją), a dopiero potem nałożyć stencil na rysunek.

Kończąc niniejszy odcinek szkółki Art Effecta zachęcam Was bardzo gorąco do samodzielnych prób ze stencilem. Efekty osiągnięte dzięki temu narzędziu mogą być rewelacyjne.

Tłum. ***Tomasz „Hires" Filipek***



KONKURS

Mamy trochę stuffu do rozdania. Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu, wytnij kupon konkursowy (obok), naklej go na kartkę pocztową i odpowiedz na poniższe pytanie. Jeśli uważnie przeczytałeś ten numer ACS, nie będziesz miał kłopotów z odpowiedzią. Napisz też, którą z poniższych nagród chcesz otrzymać. Termin nadsyłania kartek upływa w momencie ukazania się następnego numeru ACS. Rozwiązanie konkursu za dwa numery.

Dzisiejsze pytanie brzmi:
WYMIEŃ NAZWY DWÓCH SOFTWARE'OWYCH EMULATORÓW MACINTOSHA NA AMIGĘ.

A oto nagrody:
- Blockhead! (1,5 MB RAM), ufundowana przez firmę Appalud Software
- CD32 Grandslam Collection (Jetstrike, Nico Faldo Golf i Bump'N'Burn na jednym krążku), ufundowana przez redakcję.
- Universal Warrior, ufundowana przez firmę L.K. Avalon

Rozwiązanie konkursu sprzed dwóch numerów
Targi Computer'97 odbyły się w Kolonii.

Nagrody wylosowali:
- Zestaw płyt na CD32 – Sławomir Rzeźnicki (Brzeziny)
- Master Axe – Paweł Dyrek (Olkusz)
- Forest Dumb Forever – Kamil Swędzioł (Bydlin)

Gratulujemy!
Nagrody prześlemy pocztą.

Witam w rubryce, która jest interfejsem pomiędzy Wami – tu możecie ogłaszać światu, że macie coś do sprzedania, chcecie coś kupić lub po prostu nawiązać kontakt. Ogłoszenia są bezpłatne – nie chcemy z Was zdzierać pieniędzy. Jedynym warunkiem będzie dołączenie do ogłoszenia kuponu INTERFACE ze strony obok. Oczywiście treść ogłoszeń nie może wskazywać na jakieś nielegalne przekręty (np. „najnowsze pirackie gierki tylko u mnie"). Nie mogą się tu także ogłaszać firmy (od tego mamy dział reklam). Ponadto oferty sprzedaży powinny zawierać cenę. Jeszcze jedno – kartki z ogłoszeniami opatrujcie wyraźnym dopiskiem INTERFACE ACS.

KONTAKT

Nawiążę kontakt z użytkownikami ShapeShiftera oraz PC-Taska w celu wymiany doświadczeń i softu działającymi pod tymi emulatorami na Amidze. Poszukuję używaną Cybervision 64. Jacek Siemieniecki, ul. Mickiewicza 148/14, 87-100 Toruń, tel. (0-56) 28638 (wieczorem)

Nawiążę kontakt z Amigowcami z okolic Świebodzic w celu wymiany doświadczeń i oprogramowania. Mam Amigę 1200, 030, 10 MB RAM, HD, CD-ROM. Radosław Marcinowski, ul. Młynarska 14/4, 58-160 Świebodzice

Nawiążę kontakt z użytkownikiem dowolnej Amigi w celu wymiany doświadczeń i oprogramowania (gry, shareware, dema). Mój sprzęt to Amiga CDTV-Kickstart 1.3/3.0, 3 MB RAM. Mile widziana korespondencja na dyskietkach. Marcin Tomaszewski, ul. Warszawska 2/29, 19-300 Ełk, woj. suwalskie

Poszukuję modułów, sampli i dem na A1200. Sprzedam za 17 zł lub wymienię oryginał Prawo Krwi (ECS/AGA). Piotr Karny, ul. Łokietka 24/45, 11-400 Kętrzyn

Nawiążę kontakt z Amigowcami w celu wymienienia się na software. 100% odpowiedzi. Piotr Budau, ul. Armii Ludowej 8/21, 82-300 Elbląg

Nawiążę kontakt z Amigowcem, który pomoże mi w wielu problemach związanych z A1200. Chodzi o porady praktyczne z zakresu osprzętowania Amigi jak i uruchomienia programów. Stanisław Osiński, ul. Dębowa 110, 86-300 Grudziądz

Nawiążę kontakt z posiadaczami komputera Amiga z zainstalowanym emulatorem ShapeShifter lub Fusion w celu wymiany doświadczeń i oprogramowania. Artur Gawel, ul. Lelewela 10/60, 37-700 Przemyśl

Dobry muzyk i grafik (pracowity) poszukuje grupy lub kontaktów. Łukasz Siudziński (Siudym), ul. Segnowy 11/4, 14-241 Ząbrowo, woj. olsztyńskie, tel. 48-15-61, po g.16

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi w celu wymiany oprogramowania (moduły, dema, shareware). Uczciwość gwarantowana. Mam A1200, 2 MB, VBS, Sampler. Marek Hać, ul. Zabagonie 30, 22-200 Włodawa

Nawiążę kontakt z osobami, które chciałyby współredagować stronę LTG dotyczącą Amigi, przysyłajcie także materiały do magazynu. Mariusz Mazurek Czechów-Kąt 43, 22-361 Wola Żulińska

Nawiążę kontakt z próbującymi swych sił w Amosie i nie tylko, nawiążę nowe kontakty. Marcin Sieczkowski, ul. Słoneczna 40/10, 82-300 Elbląg

ZAMIENIĘ

Amigę 500 1MB (rozszerzenie z zegarem czasu rzeczywistego), przełącznik CHIP/FAST, joystick, mysz z podkładką, VBS z oprogramowaniem, 110 dyskietek, pudełko na 100 dyskietek, na A600 (komputer, zasilacz, mysz, dyskietki systemowe) lub sprzedam za 400 zł. Cena do uzgodnienia. Wojtek Barszczewski, ul. Leśna 57/8, 19-101 Mońki, woj. białostockie, tel. (0-85) 16-38-23

Amigę 600, 2 MB RAM, joystick, mysz, mousepad, pokrywa, pudełko na dyskietki, zasilacz, oryginalne gry i programy, czasopisma o Amidze na dysk twardy 3.5" od 540 MB wzwyż, w pełni sprawny lub sprzedam cały komplet za 400 zł. Tomasz Raczyński, ul. Obrońców Warszawy 21, 57-343 Lewin Kłodzki

Amigę CDTV, CD-ROM, zewnętrzna stacja dysków 3.5", klawiatura, pilot zastępujący joystick i myszkę, monitor kolorowy Commodore 1024 na A600, mysz, joystick, zasilacz, modulator z dopłatą ok. 320 zł lub na PSX. Tanio sprzedam oryginalne gry na A500/600. Łukasz Zamęta, Jasień 85, 32-800 Brzesko

Amigę 1200, 2 joysticki, mysz, mousepad, 250 dyskietek, 3 pudełka, 4 oryginalne gry, pokrywa na klawiaturę, książki i gazety na Sony PSX, 2 joypady, memory card i 2 oryginalne gry. Łukasz Kwaśniowski, ul. Mickiewicza 61, Sucha Beskidzka, tel. (0-33) 74-15-51

Monitor kolor Commodore 1084S na twardy dysk lub inne propozycje. Marek Frączek, ul. Boh. Westerplatte 23/60, 38-400 Krosno, tel. (0-13) 463-44- -12

Wymienię się oryginalnymi grami. Posiadam Amigę 600 z 1MB RAM. Łukasz Duda, ul. Bialska 8, 08-200 Łosica, tel. (0-57) 357-26-06

KUPIĘ

Amigę 500 do 50 zł., CD-32 do 60 zł. Marek Gromala, Kamienica 482, 34- -608 woj. nowosądeckie

Amigę 600, oryginalne gry, mysz, joystick, literatura. Cena do 450 zł. Patrycjusz Kapica, ul. Boryńska 3, 44-266 Świerklany

Stację HD (1.76) wewn. do Amigi 1200. Radosław Marcinowski, ul. Chrobrego 7A/3, 58-160 Świebodzice, tel. (0-74) 54-10-53

Drukarkę Star LCIXB – 24 igły lub Star NB – 24 igły w dobrym stanie do 220 zł. Marek Zabiegała, ul. Modrzejewska 3/4, 58-500 Jelenia Góra, tel. (0-75) 75-236-38, po 18.

Dysk twardy od 200 do 600 MB – tanio; E530/40 MHz – do 300 zł; Mega RAM HD – około 100 zł. Mariusz Mazurek Czechów-Kąt 43, 22-361 Wola Żulińska

Stację dysków DD 3.5 do Amigi 500, wew. lub zew. do 70 zł. lub wymiana na przełącznik Kickstartów 1.3/2.0. Kupię myszkę do Amigi do 25 zł. Michał Płocharczyk, ul. Toruńska 24/33, 99-340 Krośniewice, tel. (0-24) 252-32-41

Sterownik Mega RAM HD do Amigi 500+. Michał Bumbul, ul. Warszawska 2/12, 59-900 Zgorzelec (koperta ze znaczkiem), tel. (0-75) 77-19-859, po g. 15

Oryginalne menagery piłkarskie na A1200 za rozsądną cenę. Piotr Wróblewski, ul. Dolina 19/6, 85-212 Bydgoszcz

Poszukuję koszykówki na Amigę. Maciek Adamiec, ul. Jagiellońska 16/4, 43-502 Czechowice-Dziedzice

Czytnik CD-ROM 2x lub 4x Speed-Atapi do Amigi w cenie do 120 zł. Andrzej Pluskota, Oś. Wojska Polskiego 6/20 Bl. 6m/20, 98-300 Wieluń, tel. (0- -43) 843-36-72

ACS Cover CD 1, HDD 40 MB wzwyż, 2XSIMM 8 MB 32-pinowy. Tomasz Wuścin, ul. Wiecherta 1/3, 10-691 Olsztyn

Poszukuje instrukcji obsługi A-1200, książek Marka Pampucha: Amiga, Amiga dla nie wtajemniczonych, Amiga DOS, Moja Amiga cz 1,2,3,4,5. Jan Serdakowski ul. Pogodna 1/26, 73-110 Stargard, te. (0-92) 73-39-45 wieczorem.

C&A od nr 11/95 i Magazyn Amiga nr 0 i 2/92. Andrzej Bartosik, Aleja Wojska Polskiego 105/6, 48-300 Nysa

SPRZEDAM

Kontroler twardego dysku AT-Bus508 firmy bsc do A500 (+) z możliwością rozszerzenia pamięci FAST do 8 MB - 100 zł, rozszerzenie pamięci 1,8 MB (pod klapkę) do A500 - 130 zł lub wymienię na 0,5 Chip RAM z zegarem z dopłtą 100 zł. Nawiążę kontakt z innymi Amigowcami w celu wymiany gier, programów i doświadczeń. Posiadam A500. Adam Sorokowski ul. Mickiewicza 4/3, 48-300 Nysa, tel. 310-596

Amigę 1200, kolorowy monitor Commodore 1084, 2 joysticki, mysz, mousepad, pokrywa na klawiaturę, 3 pudełka na dyskietki, około 250 dyskietek, oryginalne gry, polska i angielska książka Workbench 3.0, 6 numerów ACS. Cena 1220 zł (do negocjacji). Łukasz Kwaśniowski ul. Mickiewicza 61, 34-200 Sucha Beskidzka, woj. bielskie, tel. (0-33) 74-15-51

Amigę 1200, 2 MB RAM, joystick, myszka, podkładka, Euro złącze, 130 dyskietek, pudełko, literatura. Cena 800 zł. Rafał Michałkiewicz ul. Staszica 88b, 96-500 Sochaczew, woj. skierniewickie, tel. (0-46) 86-28-732

Amigę 1200, bezawaryjna, dodatkowe 4 MB RAM z zegarem, twardy dysk 125 MB, ponad 100 dyskietek z oprogramowaniem, joystick, mysz. Cena 1090 zł. Marek Święty os. XXX-lecia 125/14, 44-286 Wodzisław Śl., tel. (0-36) 456-59-08

CDTV, stacja, mysz, klawiatura, Turbo 14 MHz, Switch A-500, CDTV. Cena 450 zł. Michał Ful os. Księcia Władysława 5E/30, 44-240 Żory, woj. katowickie, tel. grzecznościowy (0-36) 43-44-459 (od 17 do 20). Prosić Łukasza.

Amigę CD-32, SX-1, stacja dysków, klawiatura, 4 MB FAST, HDD 270 MB, mysz, 5 kompaktów, literatura, czasopisma. Cena 1200 zł. Marcin Miara ul. Mickiewicza 18/1, 38-402 Krosno, tel. (0-13) 432-73-18

Amigę CD-32, Promodule, FDD wew., 8 MB FAST RAM, klawiatura PC, mysz. Cena 850 zł. Michał Ful os. Księcia Władysława 5E/30, 44-240 Żory, woj. katowickie, tel. grzecznościowy (0-36) 43-44-459 (od 17 do 20). Prosić Łukasza.

Amigę CD-32, klawiatura PC Enhanced, Interface klawiatury Toms, Interface stacji dysków 3,25" Toms, stacja dyskietek Toms 3,25" - model A880, mysz, joypad. Cena 650 zł - do uzgodnienia. 8 kompaktów m.in. Alien Breed 3D, Fire Force, Sensible Soccer, 104 dyskietki 3,25 z programami i grami, 8 oryginalnych gier na dyskietkach m. in. Alfabet Śmierci, Mistrz Polski 96, Sen, Menager piłkarski Marksoft. Cena kopaktów - 200 zł (do uzgodnienia). Cena dyskietek i gier - 250 zł (do uzgodnienia). Maciej Słomian, Helenów 11, 62- -816 Tykadłów, woj. kaliskie, tel. (0-62) 769-12-68

Kartę Turbo Omega TRA 1200, 020/28 MHz, 4 MB RAM, zegar, podstawka PLCC pod FPU. Przyspieszenie 300%. Cena 199 zł. Paweł Leszek ul. Keniga 4/51, 02-495 Warszawa, tel. (0-22) 667-96-76

Twardy dysk 3.5", 1,7 GB - 550 zł z gwarancją; HDD 2.5" 20 MB - 60 zł; CD-ROM x10, gwarancja - 260 zł. Tomasz Dębowski tel. (0-71) 51-47-64

Modem zewnętrzny, nowy, 14400 firmy Quick - 200 zł, rozszerzenie 4 MB FAST RAM Elsatu z koprocesorem 68881 - około 150 zł. Ceny do negocjacji. Pilne! Konrad Kubica ul. Broniewskiego 10/246, 43-300 Bielsko-Biała, tel. (0-33) 14-69-21

Sampler Mono - 30 zł, oryginalne gry: Zeewolf - 30 zł, Intercalaris - 32 zł, Skautwatermaster, Olipiada 1996, Skarb Templariuszy, Gate 2 Freedom - po 22 zł. Tomasz Wierzchołowski ul. 11-go Listopada 79/7, 58-302 Wałbrzych

Sampler Mono23 KHz - 15 zł, VBS - 20 zł, płyty kompaktowe Gigantic Games 2 - 18 zł, ACS Cover CD 1,2,3 - po 14 zł, MA CD 1,2 po 19 zł, książki: AMOS Pro - 12 zł, AMOS Professional w praktyce z 2 dyskietkami - 19 zł, Amiga Amos w praktyce piszemy własną bazę danych - 9 zł, Jak zostać włamywaczem - 4 zł. Dawid Woźniak ul. Łokietka 11/22, 98-200 Sieradz

Do Amigi 500/ + kontroler Elsat MEGA RAM, HDD 52 MB. Cena 220 zł. Ryszard Gajda ul. Wrocławska 102/2, 41-902 Bytom, tel. (0-32) 282-46-36

Oryginalną grę „W potrzasku" na Amigę 500/600/1200 za 25 zł, obudowę z klawiaturą od Amigi 600 - 30 zł. Paweł Ząbek os. Świerczewskiego 11/13, 28-100 Busko Zdrój

Oryginalne gry: SkautkwaterMaster - 20 zł; Astral - 20 zł; Intercalaris - 30 zł; Frankenstein - 10 zł; Ace-Ball - 15 zł; Wiraż - 10 zł; Pro Tennis Tour II - 20 zł; 688 Attack Sub - 10 zł; StrikeFleet - 10 zł; Miecze Valdgira 2 - 10 zł. Wszystkie gry na A500, 600, 1200, CDTV. Grzegorz Nowak ul. Opolska 1, ul. 46-050 Tarnów Op., Walidrogi

Gry : Tornado - 30 zł, Civilization - 20 zł, Banshee - 30 zł, Sabre Team AGA - 30 zł, High Seas Trader AGA - 35 zł, Lure of the temptress - 15 zł, Project Battlefield - 15 zł, Hearthlight - 15 zł, Epic - 15 zł, Theme Park AGA - 35 zł. Komplet za 199 zł. Ceny do uzgodnienia. Maciej Plewa ul. Dantego 5/90, 01-914 Warszawa, tel. (0-22) 663-93-75 po 19, e-mail: maciejplewa@usa.net

Gry i programy na dyskietkach - cena od 3,5 zł/dyskietka oraz na płytach kompaktowych - cena od 75 zł/kompakt. Dużo nowości, możliwość wymiany płyt kompaktowych. Dynamite Pack A1200 - 50 zł. ul. Kielecka 38, 27-412 Szewna, tel. (0-47) 248-41-10

Rolki JET5, używane za 200 zł lub zamienię na HDD 850 MB lub 1 GB z dopłatą do 130 zł. Sprzedam także 2 HDD 130 MB za 80 zł/szt. Grzegorz Kwartnik ul. Iwaszkiewicza 2/48, 39-100 Ropczyce, woj. rzeszowskie, tel. (0-17) 221-76-57, e-mail: keymasta-@yahoo.com lub floppy@kki.net.pl

Memory Card do Playstation - 59 zł, gry do Playstation - cena do uzgodnienia. Komplet Magazynów Amiga z 96 i 97 roku - 50 zł. Radosław Łysek ul. Kopernika 4b/1, 56-300 Milicz, tel. (0-71) 38-41-619, prosić Radka

Interface midi do Amigi, program sekwencerowy Music X v.2 – cena 40 zł plus koszt wysyłki; syntezator Roland D-20 (posiada sekwencer, stację dysków, 3 x midi, 32 głosy polifonii), statyw, instrukcja, 100 utworów na dyskietkach – cena 1800 zł. Andrzej Koligat, ul. Toruńska 47/5, 62-600 Koło

C-64 Commodore, 1541 II, 20 dyskietek, pudełko, 3 cartridge, magnetofon, 10 kaset, 2 joysticki. Stan bardzo dobry. Cena 200 zł. Patrycjusz Kapica, ul. Boryńska 3, 44-266 Świerklany

C-64 Commodore, magnetofon, taśmy z oryginalnymi grami, joystick oraz całe wyposażenie oprócz monitora za 150 zł.; Amigę 500, oryginalne gry na dyskietkach, joystick Skorpion i Quickshot, mysz, pudełko na dyskietki i mousepad, stan bdb – 400 zł.; monitor kolorowy do PC – 500 zł.; oryginalne Nintendo 64, uszkodzone wejścia na joystick, można naprawić; 9 cartridgy i 3 joysticki – 200 zł. Sebastian Bławuciak, ul. Kopernika 107, woj. zielonogórskie, tel. 263-25

Amigę 500, 2,5 MB, Kickstart 1.3/2.0, zasilacz, mysz, mousepad, joystick, twarda pokrywa na klawiaturę, instrukcja obsługi, czasopisma, książki, oryginalne programy użytkowe i gry, monitor kolorowy Commodore 1084S. Cena 1200 zł. Arkadiusz Jasnos, ul. Kniewskiego 42/21, 75-446 Koszalin, tel. (0-94) 407-268 od 16 do 18.

Amigę 500, 1 MB, mysz, mousepad, 3 joysticki, 100 dyskietek, 3 oryginalne programy: Wiraż, English Tester, Deutsch Tester, kabel Euro, literatura, książki, monitor Commodore 1084S, filtr szklany, razem lub osobno. Cena 850 zł. Mariusz Sowa, ul. Mickiewicza 5, 37-420 Rudnik, tel. (0-15) 876-11-50.

Amigę 500, 1MB RAM, 1 mysz, joystick, 23 dyskietki. Cena 350 zł. Gratis 0.8 MB ROM. Marcin Pacyga, Skawica 451, 34-221 woj. bielskie, tel. (0-33) 77-53-25

Amigę 500, 2 MB RAM, OS 2.1, modulator TV, mysz, mousepad, joystick, dyskietki, literaturę, stan bdb. Cena do uzgodnienia – 600 zł. Filip Bławat, ul. Budowlanych 3i/9, 78-400 Szczecinek

Amigę 500 Micronik Tower (1 MB CHIP RAM, ECS), złącza: 3 Zorro II, 2 PC, przelotowy Expansion Port, przełącznik Kickstartów 1.3/2.05/3.0, zasilacz, mysz Datalux, joystick, literatura: Poznajemy komputer Amiga, Amiga DOS, Workbench 1.3/2.0/3.0, gratis oryginalna strzelanina Inferior – cena 1000 zł. do uzgodnienia; przełącznik Kickstartów 1.3/2.04 produkcji HDP do A500/A2000 - cena 80 zł. Mariusz Stebelski, ul. Wieczorka 14B/4, 47-220 Kędzierzyn-Koźle, tel. (0-77) 83-20-78, od piątku g.19 do niedzieli g.22

Amigę 500, 1 MB RAM na płycie 500+, Kickstart 1.3, mysz, modulator, zasilacz, 2 joysticki, kabel Euro, twarda pokrywa na klawiaturę, przełącznik CHIP/FAST, kontroler A500 HD SCSI-BUS 1 MB FAST z zasilaczem (Germany) w tym HHD 120 MB Quantum (Japan). Całość w oryginalnej obudowie, stan bdb. Tylko w całości, cena – 750 zł. Dariusz Skorupka, ul. Jesionowa 6/1, 85-141 Bydgoszcz

Amigę 500 1 MB, monitor kolorowy CI084S, ponad 100 dyskietek. Cena 500 zł. Łukasz Dziewanowski, Mulinowicza 5/20, 93-334 Łódź

Amigę 500, Kickstart 2.0, MegaRAM-HD z HDD 40 MB, 4 MB FAST RAM za 399 zł.; Turbo BLizzard IV, 030/50 MHz do A1200 (na gwarancji) za 430 zł.; zasilacz amigowy za 40 zł.; Magazyn Amiga – numery 6-12/93, 1-11/94, 1-10/95, 1-3, 7-12/96 po 1 zł. Robert Matusiak, Warszawa, tel. (0-22) 843-75-19

Amigę 500, 2.5 MB, Kickstart 2.05 – 500 zł.; dysk twardy z kontrolerem i zasilaczem 42 MB – 160 zł.; drukarka MPS 1230 (Amiga, C-64, Atari 65) – 120 zł. Całość 750 zł. Krzysztof Czywilis, ul. Putry 11/64, 16-400 Suwałki, tel. (0-87) 67-32-08

Amigę 500+, stan bardzo dobry, joystick, mysz, oryginalne gry: MR. Tomato, Vroom, Jungle Strike, Lemings, Sensible Socer. Cena 350 zł. Możliwość negocjacji. tel. (0-10) 671-25-00 (pt, sob, niedz.)

Amigę 500+, 1.5 MB RAM, modulator, mysz, mousepad, 3 joysticki, 70 dyskietek, oryginalna gra „Birds of Prey", literatura, pudełko na dyskietki; cena 500 zł. Mariusz Dydiuk, ul. II WBS 21/57, 22-200 Włodawa, woj. chełmskie, tel. (0-82) 572-30-62

Amigę 600, Kickstart 37.300 WB 2.1 2MB RAM (rozszerzenie na gwarancji), instrukcja, 30 dyskietek, VBS. Stan bdb. Cena ok. 500 zł. Kamil Swędzioł, tel. (0-35) 642-64-34

Amigę 600 HD 20 MB, 1 MB RAM, mysz, podkładka, joystick, monitor 156 14", dyskietki systemowe, komplet kabli. Stan bardzo dobry. Cena 650 zł. Marek Zabiegała, ul. Modrzejewska 3/4, 58-500 Jelenia Góra, tel. (0-75) 75-236-38, po 18.

Amigę 600, Kickstart 37.300, WB 2.1, 2 MB RAM, mysz, podkładka, zasilacz, 30 dyskietek, instrukcja, stan bardzo dobry. Cena około 550 zł. Kamil Swędzioł, Kolbark 121, 32-313 Bydlin, woj. katowickie, tel. (0-35) 642-64-34

Amigę 600, 1 MB RAM, joystick, mysz, mousepad, pokrywa, zasilacz, 50 dyskietek, dyskietki systemowe, czasopisma Top Secret, Secret Service, Magazyn Amiga, ACS. Cena 320 zł. Tomasz Dobrowolski, Al. Armii Krajowej 30/22, 22-100 Chełm

Amigę 600, 2 MB RAM, sampler, mysz, mousepad, joystick, 200 dyskietek z oryginalnymi grami i oprogramowaniem. Stan idealny. Cena 450 zł. Piotr Masłowski, ul. Siemieńskiego 13/5, 50-228 Wrocław

Amigę 600, 1 MB RAM, Kickstart 2.05, pokrywa, zasilacz, mysz, kabel antenowy, dyskietki z Workbenchem i podręczniki w języku niemieckim. Stan bdb. Cena do uzgodnienia ok. 550 zł. lub wymienię za dopłatą ok. 200 zł. na A1200. Jacek Zygmunt, Zalesie 27, 19-412 Wronki, woj. suwalskie

Amigę 600, 2 MB CHIP, 60 dyskietek, 2 nowe joypady, nowa mysz (na gwarancji), 2 oryginalne programy: Legion i Opera, literatura, czasopisma, pokrywa, O.S. 2.04, Kickstart 1.3/2.0 z przełącznikiem, mousepad, pokrywa, instrukcja PL – cena 950 zł. Michał Hartliński, ul. Siemieradzkiego 18/1, 64-920 Piła, tel. (0-67) 215-32-52

Amigę 600T; obudowa Minitower z zasilaczem 180W i z wyświetlaczem MHz; 2 MB RAM; OS 2.05; stacja 3.5-DD; 100 dyskietek z pudełkiem; 5 oryginałów; mouse (Datalux), mousepadem; joystick QJII; klawiatura standart A600; modulator TV. Cena z dostawą (do 50 km) 750 zł.; monitor Philips M80 (zielony) 150 zł.; gratis komputer Atari XE65 (komplet; Turbo); standartowy zasilacz do A600 25W (bez obudowy – lekki) – cena 50 zł.; lub wszystko bez monitora zamienię na A1200, 2 MB CHIP, zasilacz. Piotr Budau, ul. Armii Ludowej 8/21, 82-300 Elbląg

Prenumerata taniej!

Przyjmujemy prenumeratę na trzy lub sześć kolejnych numerów ACS z CD lub bez. Cena pisma w prenumeracie jest NIŻSZA niż cena detaliczna i zamawiający nie ponosi już dodatkowych kosztów przesyłki. ACS z coverCD kosztuje 16,00 zł, a bez CD – 3,50 zł. Aktualną cenę zamawianej edycji należy pomnożyć przez 3 lub 6 (bo prenumeratę przyjmujemy tylko na 3 lub 6 miesięcy) i uzyskaną kwotę wpłacić zwykłym przekazem pocztowym na adres redakcji:

Amiga Computer Studio
ul. Marsa 6
04-202 Warszawa

Na odwrocie odcinka dla nas (w miejscu na korespondencję) należy WYRAŹNIE podać swój PEŁNY adres oraz informację, jakiego pisma (i jakiej edycji) dotyczy wpłata, a także liczbę zamawianych numerów i od którego numeru obowiązuje prenumerata.

Np. ZAMAWIAM 6 KOLEJNYCH NUMERÓW AMIGA COMPUTER STUDIO EDYCJA CD, POCZĄWSZY OD NUMERU x/98.

ARCHIWALNE NUMERY I COVERY

Są jeszcze do nabycia poprzednie numery ACS. Można je zamawiać pojedynczo lub w KOMPLETACH. Oczywiście to drugie rozwiązanie jest bardziej opłacalne dla zamawiającego. Aktualnie posiadamy jeszcze pisma archiwalne (bez CD) z roku 1996 od numeru 1 do 7/96 i rocznik 1997 od 1 do 7/97. Cena KOMPLETU z danego roku wynosi tylko 7,00 zł + 2,00 zł koszty przesyłki. Jeśli zamawiamy pisma pojedynczo, to każdy numer kosztuje 2,00 zł + koszty przesyłki (1,20 zł za 1 egz.; 1,50 zł za 2–3 egz.; 2,00 za 4 lub więcej). Na trzy ostatnie (najnowsze) numery ACS obowiązują ich ceny detaliczne. Ceny archiwaliów dotyczą edycji bez CD. Aby zamówić wybrane numery postępujemy tak samo, jak w przypadku zamawiania prenumeraty. Obliczoną kwotę należy przesłać przekazem (blankiet czerwony) pocztowym na powyższy adres. Czas promocji ograniczony.

W miejscu na korespondencję należy podać swój PEŁNY adres i informację o zamawianych numerach. Np. ZAMAWIAM ARCHIWALNE NUMERY ACS: (tu numery). ACS COVERCD Lub ZAMAWIAM ROCZNIK 1996 ACS.

Można nabyć archiwalne wydania ACS z coverCD (także bieżący). Dysponujemy jeszcze numerami z płytkami oznaczonymi numerami ACS CD3, 4, 5 i 6, które ukazały się odpowiednio z numerami ACS: 5/97, 6/97, 7/97 i 1/98. Od ACS 2/98 numer krążka pokrywa się z numerem pisma (np. 2/98 itd.). Poprzednie numery są już nieosiągalne. Pospiesz się jeśli chcesz jeszcze zdobyć te, które zostały! Uwaga! Na trzy ubiegłoroczne numery z cover CD wprowadzamy ceny PROMOCYJNE. ACS CD 5/97, 6/97 i 7/97 zamawiane w komplecie kosztują tylko 20,00 zł + 2,00 zł koszty przesyłki. Zamawiane oddzielnie 10,00 zł plus koszty przesyłki za egzemplarz. Aby zamówić dowolne numery Edycji CD z tego roku należy wpłacać po 16,00 zł + 1,20 na koszty przesyłki (lub wielokrotność, w zależności od liczby zamawianych krążków) przekazem pocztowym na powyższy adres.

Uwaga: Każde zamówienie na sam krążek CD jest realizowane wyłącznie z pismem, gdyż same kompakty nie są sprzedawane oddzielnie.

Świadczenia dodatkowe
JAN KOWALSKI
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
13-113 DŁUGA 13/13, KOZIA WÓLKA
ozn. kodowe / ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość
KOZIA WÓLKA
poczta
Opłata zł
PRZEKAZ POCZTOWY na zł 17,20
słownie złotych siedemnaście złotych, dwadzieścia groszy
AMIGA COMPUTER STUDIO
Adresat (imię i nazwisko lub nazwa instytucji)
04-202 MARSA 6, WARSZAWA
ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość
WARSZAWA
ozn. kodowe / poczta
Nr nadania / Stempel okręgowy / Dzień nadania / podpis przyjm. / podpis kontr.
Uwaga: Części zakreślone tłustą linią wypełnia nadawca atramentem, długopisem, drukiem, maszyną do pisania lub za pomocą tuszowego odcisku stempla

Odcinek dla adresata
JAN KOWALSKI
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
DŁUGA 13/13, KOZIA WÓLKA
ulica, nr domu, nr mieszkania
13-113 KOZIA WÓLKA
ozn. kodowe / poczta
zł 17,20
ADRESAT
AMIGA COMPUTER STUDIO
imię i nazwisko (nazwa)
ul. MARSA 6
04-202 WARSZAWA
Dzień nadania

Starannie przechowywać
Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)
JAN KOWALSKI
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
DŁUGA 13/13, KOZIA WÓLKA
ulica, nr domu, nr mieszkania
13-113 KOZIA WÓLKA
ozn. kodowe / poczta
zł 17,20
AMIGA COMPUTER STUDIO
Adresat (imię i nazwisko - nazwa)
ul. MARSA 6
ulica, nr domu, nr mieszkania
04-202 WARSZAWA
ozn. kodowe / poczta
Dzień nadania / Opłata zł / Nr nadania / podpis przyjm.

Nr karty (listy) poręczeń / Dzień nadania / Awizowano dnia 19 r. / podpis
Notatka doręczyciela
Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem
Przelano na rachunek
dnia 19 r.
Podpis odbiorcy albo nr r-ku bankowego
Znamiona dowodu tożsamości
rodzaj dowodu / Nr
wydany przez
dn. m-c 19 r.
miejsce i data wydania
Dzień wypłaty / Nr księgi wypł. przekazów / podpis wypłac.
Nr 504a

Miejsce na korespondencję
JAN KOWALSKI
13-113 KOZIA WÓLKA
UL. DŁUGA 13/13
ZAMAWIAM NUMER ARCHIWALNY ACS 6/97 Z COVER CD

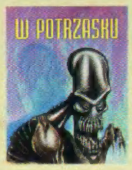
Uwaga !
Reklamację dotyczącą przekazu można składać w placówce pocztowej w terminie 1roku od daty nadania przekazu po okazaniu niniejszego dowodu.
W razie zwrotu przekazu nadawca powinien podjąć sumę przekazu, gdyż Poczta nie przechowuje sum niepodjętych przez nadawcę. Odmowa podjęcia sumy przekazu przez nadawcę oznacza zrzeczenie się jej na rzecz Poczty Polskiej.
Przy wpłatach dla posiadaczy rachunków bankowych należy stosować formularz „PRZEKAZ DLA WPŁAT NA RACHUNKI W BANKACH", w którym są rubryki dla podania NUMERU RACHUNKU BANKOWEGO.



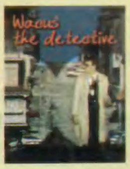
Dreenshar - 35 zł
Wyzwanie kierowane do miłośników gier RPG. Kilkanaście wypełnionych zasadzkami labiryntów! Elementy gry przygodowej i logicznej.



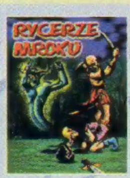
Szachista - 35 zł
Program szachowy! Zaawansowane algorytmy rozgrywające, zadania szachowe, trzy poziomy trudności. Partner i nauczyciel gry w szachy!



W potrzasku - 35 zł
Rozbudowana gra RPG. Rozległe, pełne wrogów labirynty. Kilkadziesiąt zadań do wykonania. Droga do wolności prowadzi przez piekło...



Wacuś the detective - 35 zł
Nieprzeciętna gra zręcznościowo platformowa. Trzy rozbudowane światy. Zabawna grafika i animacje. Dziesiątki przeciwników. ***Gra wymaga 1MB Chip RAM***



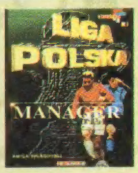
Rycerze Mroku - 35 zł
Walczysz aby przeżyć! Digitalizowane postacie przeciwników i scenerie walk! Pięć dyskietek pełnych walki! ***Gra wymaga 1MB Chip RAM***



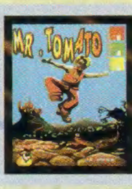
Skaut Kwatermaster - 29 zł
Gra przygodowa... Niezwykle zabawna gra okraszona komiksową grafiką i doskonałą muzyką. Prawdziwy przebój. Gra nagrodzona złotym dyskiem przez Świat Gier Komputerowych.



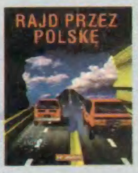
Olimpiada 1996 - 29 zł
Symulator sportowy. Spróbuj swoich sił w biegu, rzucie młotem, oszczepem, skoku w dal, łucznictwie i strzelaniu do rzutków. Prawdziwe emocje!



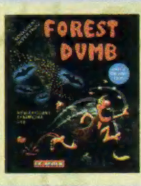
Liga Polska Man. - 29 zł
Zarządzanie zespołem piłkarskim wcale nie jest łatwe. Przekonaj się sam! Doprowadź swój team na szczyt tabeli!



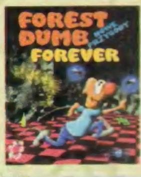
Mr TOMATO - 29 zł
Doskonała gra platformowo zręcznościowa. Rewelacyjna muzyka i dopracowana grafika. Przeżyć, mając do dyspozycji tylko pomidory i własne nogi, to jest zadanie dla Ciebie!



Rajd przez Polskę - 29 zł
Gra zręcznościowa, wyścig samochodowy wokół Polski. Duża ilość tras, polskie samochody, wybór ścieżek dźwiękowych.



Forest Dumb - 29 zł
Gra zręcznościowa. Doskonałą gra platformowa charakteryzująca się niezwykłą dynamiką akcji. Barwna grafika, płynny scrolling we wszystkich kierunkach, rozbudowane poziomy.



Forest Dumb FOREVER - 29 zł
Gra zręcznościowa. Druga część Forest Dumb. Jeszcze więcej zabawy! Nowe poziomy, nowi przeciwnicy, nowa porcja zabawy!

UWAGA: Gry działają na A500, A600, A1200 z min. 1MB RAM oraz CDTV z dodatkowym wyłącznikiem CD

SPIS PROGRAMÓW

Program	Cena
Agent Czesio	25,00
Alien Target	29,00
Arnie	17,00
Arnie II	25,00
Astral	29,00
Blinky Scarry School	17,00
Brydż	25,00
Carnage*	17,00
Clasic Board Games	25,00
Cyber Kick	17,00
Discer	17,00
Doc Croc's ...*	17,00
Dreenshar	35,00
Edd The Duck 2	17,00
Eskadra	29,00
F1 Tornado*	17,00
Fist Fighter	17,00
Forest Dumb	29,00
Forest Dumb Forever	29,00
Frankenstein*	17,00
Hokej Na Lodzie	17,00
International Soccer	25,00
International Tennis*	17,00
Lasermania II	17,00
Liga Polska Man.	29,00
Łowca Głów	25,00
Mega Blast	25,00
Miasto Śmierci (1MB Chip)	29,00
Monster (A1200)	25,00
Mr. Tomato	29,00
Okręty	17,00
Olimpiada	29,00
Rajd przez Polskę	29,00
Rycerze Mroku (1MB Chip)	35,00
Saper	17,00
Santa Xmas Caper	25,00
Sen	29,00
Sink or Swim	25,00
Skarb Templariuszy	29,00
Skaut Kwatermaster	29,00
Smuś	17,00
Szachista	35,00
Tag Team Wrestling*	17,00
Taj. Burszt. Komnaty	29,00
Titanic Blinky	17,00
Truck Racing	17,00
Universal Warrior	25,00
VaBank	17,00
Wacuś the detect. (1MB Chip)	35,00
W Potrzasku	35,00
Vicky	17,00
Wild West	17,00
World Rugby Manager	17,00
Zombie	17,00

UWAGA: * - gra nie działa na 1200)

UWAGA! SPECJALNA OFERTA!

Proponujemy Państwu specjalną sprzedaż premiową. Z całej oferty wybraliśmy 19 tytułów, które można otrzymać ZA DARMO. Aby tego dokonać, wystarczy zamówić jednorazowo więcej niż jednągrę. W takim wypadku do KAŻDEJ gry należy koniecznie dobrać dowolną z listy bonusowej. Wyślemy je za darmo! Przykładowo zamawiamy 2 gry - Skaut i Astral. Możemy zatem wybrać dodatkowo, za darmo, DWIE gry z listy bonusowej! Wystarczy na zamówieniu dopisać 'wybieram Arnie i Zombie jako bonus'. Tym sposobem, płacąc za dwie otrzymujemy CZTERY gry!

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe! Wszystkie gry z gwarancją!

LISTA BONUSOWA

Arnie
Blinky Scarry School
Carnage
Cyber Kick
Discer
Doc Croc's ...
Edd The Duck 2
F1 Tornado
Fist Fighter
Frankenstein
Hokej Na Lodzie
Int. Tennis
Lasermania II
Okręty
Titanic Blinky
Truck Racing
Wild West
Rugby Manager
Zombie

UWAGA: Jeżeli wartość zamówienia przekroczy 100 zł, dodatkowo otrzymasz za darmo grę 'BULLYS SPORTING DARTS'

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

www.lkavalon.com

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki i pobrania w wysokości 5 zł. Na zamówieniu należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera

COMPUTER GRAPHICS STUDIO

wydawnictwo
publishing house

CGS s. c.
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel/fax +48 (22) 815-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl



PlayStation Magazyn

Polska edycja najpopularniejszego na świecie pisma, poświęconego konsoli Sony PlayStation. Każde pismo sprzedawane jest wraz z krążkiem CD, zawierającym wersje demo najnowszych gier.

Cena det. z CD 22.00 zł



PC Gamer Po Polsku

Polska edycja renomowanego brytyjskiego magazynu o grach na PC. Aktualnie dostępne są w sprzedaży wersje pisma: z krążkiem CD lub bez.

Cena det. z CD 11.99 zł
Cena det. bez CD 4.99 zł



Gry Komputerowe

Popularny magazyn dla fanów gier. Na równi traktuje gry dostępne na PC, PlayStation, Saturna, Nintendo64. Recenzje, porady, rozwiązania, tipsy; dostępne z CD lub bez.

Cena det. z CD 9.95 zł
Cena det. bez CD 3.99 zł



Amiga Computer Studio

Magazyn użytkowników komputera Amiga. Zawiera recenzje gier, opisy programów i sprzętu. Dostępne w wersji z CD lub bez.

Cena det. z CD 18.99 zł
Cena det. bez CD 3.80 zł

ACS Cover CD 3/98

Szaleństwo amigowego Dooma wydaje się nie mieć końca. Co prawda nie pojawiają się już nowe porty na procesory 68K, ale istniejące konwersje rozwijane są bardzo dynamicznie. Pojawiły się także dwa porty dla procesorów PowerPC. Ten trend znajduje odzwierciedlenie także na bieżącym krążku, a podobna sytuacja ma szansę rozwinąć się w przypadku amigowych wersji Descenta.

W tym miesiącu, niestety, zamieszczamy nieco mniej wersji demonstracyjnych gier, ale mamy nadzieję, że wynagrodzi Wam to najnowsze demo Foundation oraz długo oczekiwany kącik z grami na Macintosha, bezproblemowo działającymi z amigowymi emulatorami. Ponadto znajdziecie oczywiście wiele interesującego materiału, który miejmy nadzieję wystarczy Wam do następnego miesiąca...

AMIGA SCENE 132 MB

- Pokaźny zbiór animacji, w tym także gratka dla wszystkich „wielbicieli" Billa Gatesa – kilkuminutowy film zapisany w formacie MPEG, przedstawiający niedawne wydarzenie w Brukseli, kiedy to Bill potraktowany został czterema tortami z bitą śmietaną... :-)))



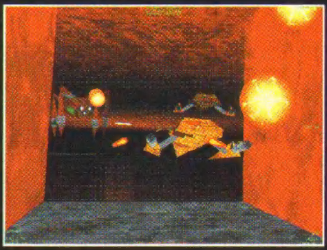
AP

- Intra 64KB i 4KB z party Astrosyn '97.
- Zbiór konkursowych grafik z węgierskiego party AmiganicaHungarica.
- Świetny slideshow Lazura.
- Wybór najciekawszych dem.

GAMES 332 MB

DOOM – Dwa porty Dooma skompilowane pod procesory PowerPC (to jest speed), najnowsza wersja ADooma (1.1) umożliwiająca grę w wysokiej rozdzielczości (czytaj w dziale Shareware). Dodatkowo zamieściliśmy następny zestaw plików WAD (tym razem także dla Dooma II) oraz kilka ciekawych programików ułatwiających zabawę w amigowego Dooma. Każdy port Dooma uruchomi się automatycznie, ładując shareware'ową wersję Doom I. Pamiętajcie, że aby móc skorzystać z dodatkowych plików WAD, należy dysponować wersją zarejestrowaną. Jeśli będziecie chcieli zagrać w Dooma II lub w UltimateDoom, nic nie stoi na przeszkodzie.

DESCENT – kod źródłowy oraz jedna z pierwszych wersji amigowego portu tej znanej gry. Amigowa konwersja wymaga zarejestrowanego Descenta 1.5.



JABCOK – dema opisywanych przez Wojciecha Orlińskiego w kąciku JABCOK gier dla Macintosha bezproblemowo działających pod amigowymi emulatorami Maca.

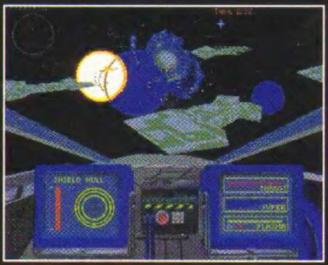
- Dema i zapowiedzi najnowszych gier:

GILBERT GOODMATE – pierwsza wersja demonstracyjna dawno już zapowiadanej gry przygodowej.

FOUNDATION – najnowsze demo świetnie zapowiadającej się strategii. Rozszerzone o jeden poziom w stosunku do poprzedniej wersji.

REALM OF SENDAI – rolplejowy adventure. Rozwiązanie w ZA RĄCZKĘ właśnie dobiegło końca, więc ta wersja ROS gości po raz ostatni na naszym coverCD.

STAR FIGHTER – najnowsza wersja demonstracyjna prezentowanego już w ACS symulatora kosmicznego w stylu pecetowego Wing Commandera.



X2 – demo ciekawej futurystycznej strzelaniny w stylu Alien Breeda połączonej z elementami strategicznymi.

- Gry shareware:

BACKBONE – pakiet umożliwiający tworzenie własnych gier (najnowsza wersja).

BLITZ BOMBERS – najlepsza do tej pory gra w stylu Dyna Blastera. Wykorzystuje kości AGA, pozwala na grę w kilka osób i posiada wiele innych unikalnych zalet (rozbudowane statystyki itp.).

BOULDER DASH – nic dodać, nic ująć. Najlepsza amigowa konwersja tej znanej z ośmiobitowców gry (100% zgodności z oryginałem).

A ponadto: **AB3DII-EDITOR, AGEOFROCK, BURST, CRAZY8, CROINS, CRYSTAL, FIVEDICE, GUARDIAN3.5, INGLAND, LEGENDSOFTRITEN, MONOPOLY, NETRIS, NEVERMIND, PAKMANNEW2000, NOWE TRASY DO XTREME RACING, TIGERSBANE, WBSTEROIDS i ZONGADA.**

- Screenshoty: **DESCENT, FORGOTTEN FOREVER, HAUNTED, LAMBDA, STAR FIGHTER.**
- Patche (w tym Myst 1.1), instalery do gier oraz zbiór kart dla Klondike (w tym Manga).

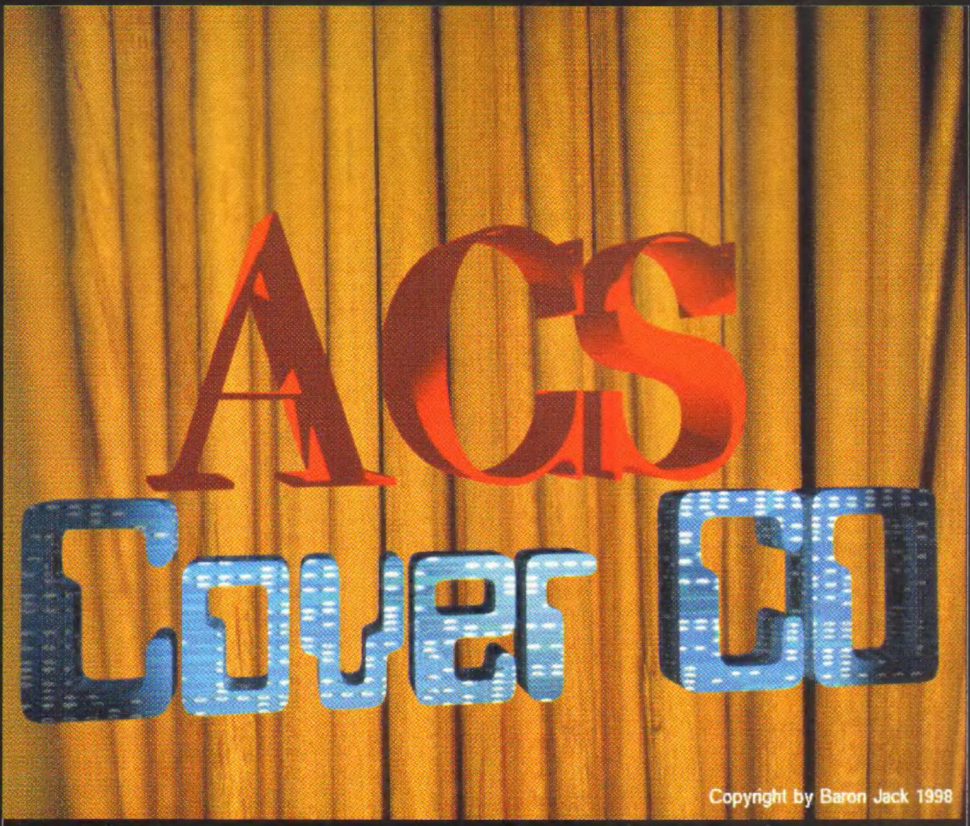


UTILITIES 86 MB

- Dema programów komercyjnych:

ART EFFECT 2.0 – wersja demonstracyjna programu malarskiego.

AWEB 3.1 – najnowsza wersja przeglądarki do stron WWW. AWeb jako pierwsza przeglądarka amigowa obsługuje



- Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym oprogramowaniem antywirusowym.
- Do korzystania z płyty wystarczy Amiga z czytnikiem CD-ROM, jednak niektóre z zapisanych na niej programów wymagają bardziej rozbudowanych konfiguracji.

JavaScript 1.1.

MAKECD 3.1 – demo chyba najlepszego amigowego programu do wypalania płytek CD-R.

PICTURE MANAGER 5 – najnowsza wersja konkurencyjnego w stosunku do Art Studio (patrz ACS 2/98) pakietu do katalogowania i obróbki obrazków.

WARPUP-WARPOS 2 – druga wersja zestawu dla programujących pod procesory z serii PowerPC. Prosto od Haage&Partner.



WEBFTP – wersja demonstracyjna pakietu do obsługi własnych stron WWW.

• Użytki shareware:

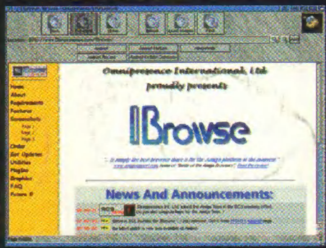
FILEX – opisywany w tym numerze edytor hex.

NETPAR – pakiet umożliwiający drukowanie z kilku zsieciowanych Amig za pomocą jednej tylko drukarki.

PRONET – prosty pakiet sieciowy (oparty na kablu ParNet) umożliwiający pełną komunikację między zsieciowanymi Amigami (montowanie urządzeń) z szybkością do 70 KB/s.

AMIRC 2.0 – najnowsza wersja świetnego amigowego klienta IRC (opis w tym numerze ACS).

IBROWSE – przedstawiona w tym numerze przeglądarka WWW.



SHAPESHIFTER – najnowsza wersja emulatora Maca wraz z przydatnymi dodatkami.

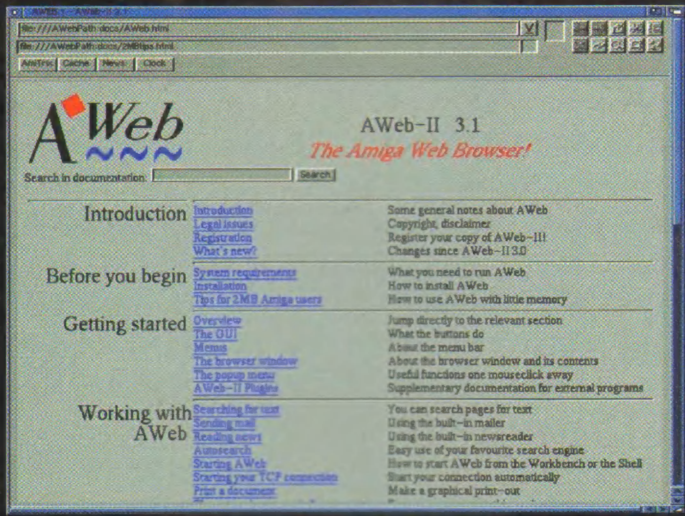
FIASCO – rewelacyjna baza danych (opis w tym ACS).

ARCHANDLER i LHAGUI – opisywane także w tym numerze nakładki na LHA.

A ponadto: **AGA-Morph 2.2, ESC-Util, CyberQT, FastVirusKiller, Monsoon, MRQ, Multiuser, Plotter 3D, SampleE, SViewNG, SViewNG for PPC, VirusZ** i inne.

• Najnowsze patche dla programów **StFAX** i **Turbo Calc 5**.

• Klienty do łamania kodu RC5-64 (czytajcie o tym ACS 2/98).



CZYTELNICY ZONE 20 MB

• Wasza radosna twórczość oraz zamówiony przez Was stuff.

W ACS 1 MB

• Projekt A-Base prowadzony przez Karola Marciniaka.

• Przykłady z kursu Blitz Basica.

• Obrazki wykorzystane w SZKÓŁCE Art Effecta.

NIEUSTAJĄCA AKCJA!

Każdy, kto prześle na adres redakcji (pocztą lub via email) wyniki swojej twórczości, może zażądać umieszczenia na coverCD jednego lub kilku (maksymalnie pięciu) programów, gier, dem lub wszelkiego rodzaju danych. Oczywiście z wyjątkiem produktów komercyjnych. Warunkiem zwrotu dyskietek jest koperta z adresem zwrotnym i znaczkami. Pamiętajcie, że realizację Waszych próśb znajdziecie w katalogu DLA CZYTELNIKÓW w CZYTELNICY ZONE, a tego, czego tam brakuje szukajcie w dedykowanych tematycznie katalogach na płycie.

WAŻNE!

• Płyta nie jest bootowalna. Oznacza to, że bez uciekania się do sztuczek opisanych w ACS 2/97 nie odpalisz jej na nierozbudowanej CD32 i CDTV.

• Wszystkie programy na naszym coverCD są rozpakowane i gotowe do użycia. Zwróć jednak uwagę na ich wymagania. Nie odpalisz programu wymagającego 8 MB RAM na Amidze z 2 MB.

• Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym dostępnym oprogramowaniem antywirusowym.

JAK KUPIĆ NASZ COVERCD?

Najprostszym sposobem jest zakup edycji CD naszego pisma w pobliskim kiosku/Empiku/sklepie lub prenumerata (patrz dział PRENUMERATA I ARCHIWALIA).

Jeśli jednak kupiłeś edycję naszego pisma bez CD i zainteresował Cię nasz krążek, możesz zamówić go (bez pisma, które już masz) bezpośrednio u nas. W tym celu należy zwykłym przekazem pocztowym wysłać na adres wydawnictwa (CGS, Marsa 6, 04-202 Warszawa) 16 zł (koszty przesyłki wliczone). Na odwrocie odcinka dla nas (w miejscu na korespondencję) należy WYRAŹNIE podać swój PEŁNY adres oraz numer zamawianej płytki (np. ZAMAWIAM ACS COVERCD NR x/98). Począwszy od ACS 2/98 numer covera pokrywa się z numerem pisma.

Można także nabyć archiwalne covery oraz pisma. Zajrzyj do rubryki PRENUMERATA I ARCHIWALIA.

